

SZTUKA MAGII

GRA NARRACYJNA O MITYCZNEJ MAGII

ARS MAGICA™

TRZECIA EDYCJA

Opracowanie: Ken Cliffe

Pomysł: Ken Cliffe i Mark Rein*Hagen

Współpraca: Andrew Greenberg, Wes Harris, Stewart Wieck

Redakcja: Shannon Appel, Sam Chupp, Ken Cliffe, Christopher Earley, Sarah Link, Dave P. Martin, Mark Rein*Hagen, Carl Schnurr, John Snead, Travis Lamar Williams

Edycja: Ken Cliffe, Rob Hatch

Ilustracje: nieautoryzowane

Produkcja: Sam Chupp, Leigh Ann Hildebrand-Chupp, Chris McDonough, Josh Timbrook

Pierwotny projekt wykonany przez: Jonathan Tweet i Mark Rein*Hagen

Testujący: Carl Schnur, Sarah Link, John Snead, Shannon Appel, Robert G. Schroeder, Peter Hentges, Tim Carroll, Travis Lemar Williams, Craig Neumeier, Gene Alloway, Ian Barkley, Brad Bloom, Piers Brown, James Lynn, Mike Minnotte, Fred Parham, Paul Sherliker, Christopher Earley, Dave P. Martin, John Porter, Phillippe Queinnec, Esther Reeves, Richard Tomasso, Chris Benson, Darryl Anderson, Shawn Pullam, Bert Dinger, Sterling Coleman, Cliff Smudricks, Bobby Dinger, Kevin Spillman

Wersja polska 1.449 z dnia 5.03.98

Tłumaczenie: Pauluss

Redagowanie: Pauluss

Współpraca: Satanae-Mundumugu

Testujący: Azathoth, Rasalom

Ars Magica Trzecia Edycja (c) 1992. Wszystkie Prawa Zastrzeżone. Aktualne prawa do gry Ars Magica dzierży firma Atlas Games. Kopiowanie bez pisemnej zgody wydawcy surowo wzbronione z wyjątkiem krótkich fragmentów do celów recenzji. Ars Magica, Mityczna Europa i Zgromadzenie to znaki zastrzeżone firmy Atlas Games. Karty postaci włączając księgę czarów mogą być kopiowane, lecz tylko do użytku własnego.

SPIS TREŚCI

Parę słów od tłumacza.....	5
Rozdział: Postać.....	7
Zaawansowane kreowanie postaci	7
KROK PIERWSZY: WYSUNIĘCIE KONCEPTU	7
KROK DRUGI: CECHY	8
KROK TRZECI: ZALETY I WADY	9
KROK CZWARTY: UMIEJĘTNOŚCI	9
KROK PIĄTY: MAGIA (TYLKO MAGOWIE).....	13
KROK SZÓSTY: SZCZEGÓŁY	13
KROK SIÓDMY: KOŃCOWA CHARAKTERYSTYKA	17
Rozdział: Współczynniki.....	21
Cechy	21
Zalety i Wady	23
Indeks Zalet i Wad	52
Umiejętności	55
Indeks Umiejętności	64
Apendyks.....	66

Parę słów od tłumacza

Drogi Czytelniku! Oddaję w twe ręce kilką przetłumaczonych fragmentów gry Ars Magica, które swobodnie zatytułować można „kompendium gracza”. Podane w nim wiadomości pozwolą ci samodzielnie, bez pomocy prowadzącego skreślać niejedną postać.

Zdaję sobie sprawę z tego, iż jest to przekład nie najwyższych lotów, tak więc byłbym wielce rad, gdybyś raczył poinformować mnie o wszystkich dostrzeżonych błędach, omyłkach i nieścisłościach, które za pewne będą cię za moment nękać. Najlepiej dosiąść się do owego kompendium ze stronicą pergaminu, którą należałoby podczas lektury stopniowo zapełniać wszelkimi spostrzeżeniami uwagami odnośnie tej książki. Za zastosowanie się do powyższych czynności byłbym po stokroć wdzięczny, a i wówczas nie poskąpię zamieścić na jednej z pierwszych stron inicjałów rzekomego korektora.

I jeszcze jedna rzecz — nomenklatura. Proszę nie przywiązywać się zbyt do nazw Umiejętności, Zalet, Wad i czarów, gdyż mogą one ulec znacznym modyfikacjom. Jeśli chodzi zaś o łacinę, to jedynymi nie poprawionymi wyrazami pozostały dwie Formy: Córporum i Imágonem, które właściwie brzmieć powinny: Córpus i Imáginem (poprawkę wprowadzono jednak dopiero w czwartej edycji gry Ars Magica).

- Paulus zwoleńnik Bonisagus

Rozdział: Postać

Zaawansowane kreowanie postaci

Proces zaawansowanego kreowania postaci został podzielony na kilka kroków, aby w dużym stopniu nie tyle ułatwić, co usystematyzować ci jego przebieg. Na samym początku musisz wysunąć główny koncept swojej postaci, który będzie swego rodzaju punktem wyjścia w jej tworzeniu. Dopiero mając tenże zarys przyszłego bohatera, możesz wyznaczyć mu Cechy, nabyć Zalety i Wady oraz dobrać Rysy Charakteru. Powyższe zabiegi z pewnością wzbogacą, a i w pewnej mierze zmienią wstępny obraz twojej postaci. Nie zdziw się więc, gdy kreowanie dobiegnie końca, a twój bohater okaże się mniej lub bardziej odmienny od wstępnego założenia. Jednak to właśnie końcowy owoc twojej pracy powinien bardziej przypaść ci do gustu. Należy tu również dodać, że postać także i podczas gry podlegać będzie niejednokrotnym modyfikacjom. Ewolucja osobowości i charakteru – to zjawisko, które w tej grze nie jest obce.

W zaawansowanym tworzeniu postaci wyodrębniamy następujące kroki:

- KROK PIERWSZY: WYSUNIĘCIE KONCEPTU
- KROK DRUGI: CECHY
- KROK TRZECI: ZALETY I WADY
- KROK CZWARTY: UMIEJĘTNOŚCI
- KROK PIĄTY: MAGIA (TYLKO MAGOWIE)
- KROK SZÓSTY: SZCZEGÓŁY
- KROK SIÓDMY: KOŃCOWA CHARAKTERYZACJA

KROK PIERWSZY: WYSUNIĘCIE KONCEPTU

Najpierw stwórz sobie powierzchowny obraz postaci, w którą masz zamiar się wcielić. Jest on o tyle istotny, gdyż będzie stanowił fundamenty tworzenia twego bohatera, na podstawie których określisz jego Cechy, zakupisz Zalety i Wady oraz dobierzesz Reputację i Rysy Charakteru. Bez tego bazowego konceptu wykreowana przez ciebie postać będzie niczym innym jak zlepkiem kartek wypełnionych nic nieznaczącymi liczbami. Wcale nie na tym rzecz polega, by rozłożyć człowieka na cyfry. Przecież każdy posiada jakąś osobowość, jakiś charakter i być może nawet ciekawą historię. A chyba chcesz, żeby twój bohater był jak żywy. Co więcej, dokładne wykreowanie postaci stanowi podstawę do dobrego wczucia się w nią.

Miej także na uwadze, iż osoba, którą stworzysz, powinna być wyjątkowa, jedyna w swoim rodzaju. Innymi słowy, powinna posiadać cechy wyróżniające ją od innych. Pamiętaj, że kreowanie postaci to nie „produkcja seryjna” bohaterów różniących się wyłącznie współczynnikami i wykonywanym zawodem, dlatego staraj się być oryginalny i unikać stereotypów. Nie korzystaj również z cudzych pomysłów. Jeśli w twojej grupie jest już Mag specjalizujący się w czarach Auram, prawdopodobnie drugi taki nie będzie potrzebny. Bo, wiem, jak później zauważysz, Zgromadzenie w głównej mierze opiera się na różnorodności i dopiero wówczas przynosi swym członkom znaczące korzyści. Z innej strony postać na pewno będzie bardziej doceniona w Trupie, jeżeli będzie reprezentować unikalne zdolności czy też posiadać trudno dostępną wiedzę.

Wpierw musisz zdecydować się, kim twoja postać jest, jaka jest jej profesja, jaka historia, a jaka płeć oraz ile ma lat. Podczas wysunięcia konceptu swego boha-

tera oprzyj się na szerokim założeniu, dokonując tym samym wyboru pomiędzy: Grogiem, Towarzyszem a Magiem. Następnie postaw przed sobą pytanie: Czym się twoja postać zajmuje? Znalezienie odpowiedzi będzie niczym innym jak ustaleniem profesji. Jeśli twój wybór padł na Grogę, to być może będzie on pełnił funkcje chłopca stajennego, kucharza albo wartownika. Gdy z kolei zdecydowałeś się na Towarzysza, zechcesz pewnie wcielić się w rycerza, kupca lub mnicha. A jeżeli jednak wolisz postać Maga, to jakimi czarami będziesz się posługiwał? Przy czym wiedz, iż są to tylko przykładowe profesje, nie musisz się zbytnio nimi sugerować. Dobranie profesji w tej a nie innej chwili pozwala ci sporządzić ogólny szkic swego bohatera, dzięki któremu zdobędziesz powierzchowny pogląd, w którym kierunku rozwijać swą postać – jakie współczynniki powinny być wyższe, a jakie niższe.

W tym momencie pozostaje jeszcze ustalić płeć, wiek i imię kreowanego bohatera oraz stworzyć mu historię. Już tutaj bardzo pomocny może okazać się dokonany przed chwilą wybór profesji. Bo przecież wartownik raczej zbyt stary być nie powinien, czyż nie?

Dobierając wiek dla swej postaci właściwie nie masz żadnych ograniczeń, jednak bądź świadom tego, że im będzie ona starsza, tym szybciej dadzą się jej we znaki efekty starzenia. Gdy zdecydujesz się na wiek przekraczający 35 lat, to konieczne będą rzuty na Starzenie się, co nie znaczy, że twoja postać umrze, zanim dostąpi cię okazja wcielenia się w nią, lecz wynikiem tego może być Niedołęstwo objawiające się m.in. w trudnym gojeniu ran i obniżeniu wartości bojowej. Warto tu również wyliczyć sobie rok narodzin swego bohatera, opierając się na dacie rozpoczynającej Sage. Z pewnością ułatwi to w przyszłości ustalić, o ile się on postarzał.

KROK DRUGI: CECZY

Następną czynnością jest ustalenie Cech dla twojej postaci. To właśnie tutaj określisz przy pomocy liczb, czy w trakcie gry podniesiesz ogromny głaz czy tylko go nieznacznie drgniesz, jak szybki będzie twój refleks oraz czy poradzisz sobie w przemawianiu. Każda Cecha ma przyporządkowaną jedną liczbę, która wyznacza naturalną biegłość postaci w danej dziedzinie. I te wartości, jakie reprezentują poszczególne Cechy, będą używane do większości rzutów jako modyfikatory pomagające rozstrzygnąć rezultat podjętej akcji. Liczby te mogą występować w zakresie od -5 do +5, przy czym liczby dodatnie oznaczają biegłość w danej dziedzinie ponad przeciętną (+3 to wartość bardzo dobra), a ujemne poniżej przeciętną (-3 to wartość bardzo słaba). Na-

tomiast liczba zero funkcjonuje jako wartość przeciętna.

Wyznaczać Cechy można w dwojaki sposób: losowo albo punktowo. Generalnie Trupa powinna obrać jedną metodę dla wszystkich swoich postaci, jednakże dopuszczalne jest również wybranie tej, którą się woli. Metoda punktowa daje większą kontrolę nad kształtowaniem swej postaci. Przejawia się ona jako mniej ryzykowna, ponieważ pozbawiona jest czynnika losowego. Tę metodę poleca się szczególnie początkującym graczom, z tego względu iż wczucie się w postać z wylosowanymi Cechami o bardzo zróżnicowanych wartościach może się okazać dla nich nie lada wyzwaniem.

Metoda losowa

Ta metoda jest bardzo prosta. Wraz z innym graczem rzucacie po cztery razy kostkami dziesięciościnnymi, stosując rzut prosty (cyfra zero liczy się jako dziesięć). Ewentualnie sam możesz wykonać osiem rzutów, wpisując wyniki w dwie kolumny. Tak czy inaczej odejmij wynik rzutu z drugiej kolumny innego gracza od swojego wyniku z pierwszej kolumny. Otrzymany wynik zapisz, a procedurę powtórz jeszcze trzykrotnie. Kiedy skończysz, powinieneś mieć cztery liczby w zakresie od -9 do +9. Teraz liczby te przypo-

EXEMPLI GRATIA:

Wyznaczanie Cech

Gracz kreujący Grimroth'a rzuca osiem razy kośćmi. Otrzymuje następujące liczby:

6 minus 6 = 0

7 minus 4 = +3

2 minus 3 = -1

1 minus 3 = -2

Pragnie mieć wysoką Inteligencję, aby być Magiem z prawdziwego zdarzenia oraz dobrą Prezencję, która uzupełni jego główny koncept. Otrzymane liczby przyporządkował następująco:

-1 do Inteligencji / Percepcji	Inteligencja -1	Percepcja 0
0 do Siły / Wytrzymałości	Siła 0	Wytrzymałość 0
+3 do Prezencji / Komunikatywności	Prezencja +2	Komunikatywność +1
-2 do Zręczności / Szybkości	Zręczność -1	Szybkość -1

Jak widać, wziął dość niską Inteligencję. Dlaczego? Ten wybór pozwala mu zachować średnią Percepcję, a Inteligencję planuje sobie podnieść Zaletą. Gdyby w ten sposób nie postąpił, miałby bardzo wysoką Inteligencję kosztem znacznie niższej Percepcji.

rzędu do par Cech: Inteligencja i Percepcja, Siła i Wytrzymałość, Komunikatywność i Prezencja, Zręczność i Szybkość. Następnie podziel omawiane liczby na te dwie Cechy w danej parze. Podziału możesz dokonać w dowolny sposób, pamiętając jednak, że żadna Cecha nie może mieć wartości poniżej -5 ani powyżej +5. Jeśli więc masz do rozdzielenia +3 na parę Siła i Wytrzymałość to np. Siła może u ciebie wynosić +5, ale wtedy wartość Wytrzymałości będzie równa już tylko -2 (po dodaniu otrzymujemy +3).

Metoda punktowa

Każda postać otrzymuje 7 punktów dodatnich do rozdzielenia na wszystkie Cechy: Inteligencję, Percepcję, Siłę, Wytrzymałość, Komunikatywność, Prezencję, Zręczność i Szybkość. Punkty te są dodatnie, więc teraz należy je zrównoważyć punktami ujemnymi. Dana Cecha nie może przekroczyć limitu +5 ani -5, chyba że pokusisz się o nabycie Zalety, która umożliwi ci ten limit przekroczyć. Wydając punkty dodatnie, musisz wziąć tyle samo punktów ujemnych. W efekcie każdy punkt dodatni „wytwarza” punkt ujemny. A więc jeśli kupiłeś Siłę +3, to uzyskujesz trzy ujemne punkty, które musisz gdzieś wydać. Punkty te możesz rozdzielić na kilka Cech albo przydzielić je do jednej albo też wykorzystać do zakupu jednej bądź wielu Wad (patrz *Krok Trzeci: Zalety i Wady*) w cenie punkt za punkt, tzn. musisz wydać tyle punktów ujemnych, ile wynosi wskaźnik Wady. Jednak twoje punkty dodatnie nie mogą służyć do zakupu Zalet, jeśli nie uzyskasz pozwolenia od Trupy. W każdym razie nie powinieneś przekazać na Wady więcej niż trzy punkty Cech. Jeżeli nie wydasz żadnych dodatnich, czy ujemnych punktów na Cechę, to pozostaje ona na poziomie przeciętnym (jej wartość jest równa zero).

Niezależnie od metody wyznaczania Cech, mogą one mieć wybrane przez ciebie Specjalności. Specjalność to dziedzina Cechy, w której jesteś szczególnie dobry. Dokładniej będą one opisane dalej.

KROK TRZECI: ZALETY I WADY

Wiedząc już, kim twoja postać jest, możesz nadać jej wyjątkowe atrybuty, jakimi są Zalety i Wady. Definiują one naturalne cechy bohatera, toteż zakupiwszy je teraz w żaden sposób nie będzie ich można zdobyć później. Zalety mają wartości dodatnie, zaś Wady ujemne. Chcąc kupić Zaletę, wprawdzie musisz nabyć Wadę o wartości równej lub większej. Tak więc np. jeżeli Zaleta Anioła Stróża ma wartość +5, to kosztuje ona 5 punktów Wad. Jedyną drogą do zdobycia Zalet jest wybranie Wad. Możesz wybrać tyle Wad, ile zechcesz, z jednym tylko ograniczeniem uzależnionym od tego, czy jesteś: Magiem, Towarzyszem, czy Gro-

Maksymalna liczba punktów Wad:

Mag	10 punktów
Towarzysz	7 punktów
Grog	3 punkty

Sugeruje się także, aby Magowie połowę wszystkich swoich punktów Zalet i Wad przeznaczali na hermetyczne Zalety i Wady. A więc, jeśli suma twoich punktów Zalet i Wad wynosi 20 (10 punktów Zalet i 10 punktów Wad), to całe 10 tych punktów powinno być wydane na hermetyczne Zalety i Wady. Nie jest to oczywiście przymusem.

giem (patrz tabela). Za każdą zaakceptowaną Wadę dostajesz tyle punktów Zalet, ile wynosi wartość tej Wady. Punkty Zalet możesz wydać na kilka Zalet o dużej wartości lub też na wiele Zalet o mniejszej wartości. Równie dobrze punkty Zalet „uzyskane” z Wad zamiast wydawać na Zalety, możesz zużyć na podwyższenie swoich Cech. Podobnie jest z wydawaniem ujemnych punktów Cech na Wady. Tego typu manewry wolno ci robić tylko w przypadku, gdy posługujesz się metodą punktową wyznaczania Cech. Pamiętaj jednak, że tak jak Cechy, tak i Zalety oraz Wady nie ulegną w grze zmianie, chyba że w wyniku naprawdę drastycznych wypadków (o modyfikacje zadba oczywiście Opowiadacz).

KROK CZWARTY: UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności odzwierciedlają wyuczone zdolności oraz zdobywaną latami wiedzę. Nabyć je można poprzez wydanie odpowiedniej ilości Punktów Doświadczenia, które, jak sama nazwa wskazuje, reprezentują doświadczenie otrzymane w wyniku nauki bądź praktycznego „rozwijania się”. Umiejętności bezpośrednio ukazują barierę możliwości twojej postaci w Zgromadzeniu i są często używane do określenia tego, co potrafisz, a czego nie.

Wszystkie postacie startują z pulą Punktów Doświadczenia równą ilościowo ich dwukrotnemu wiekowi. Wyjątek od tego stanowią Magowie, u których ilość Punktów Doświadczenia równa jest przeżytym

Koszt Umiejętności

Poziom	Cena w Punktach Doświadczenia
Pierwszy	1
Drugi	3
Trzeci	6
Czwarty	10
Piąty	15
Szósty	21
Siódmy	28

EXEMPLI GRATIA:

Zalety i Wady

Inny gracz wybiera dla swej postaci - Izabeli Zalety i Wady. Zanim jednak podpatrzymy, jak to robi, musimy spojrzeć na jego koncept. A wysunął go w następujący sposób: „Moja postać będzie ówczesną zakonnicą ze zdolnościami wizjonerskimi”. I tyle wystarczy.

Nazwa Zalety	Wartość	Nazwa Wady	Wartość
Podwyższona Cecha: Prezencja	+1	Uwrażliwienie na Frywolność	-1
Silna Osobowość	+1	Socjalna Przeszkoda: nie potrafi się bawić w towarzystwie	-1
Wyjątkowa Zdolność: Wizje	+2	Słabość do szacunku	-1
Wykształcona	+1	Szczególny Lęk: w bezzadnej sytuacji	-1
Talent (+2) w udowadnianiu, debatowaniu	+1	Słaby Wzrok	-1
Bystra	+1	Drobna	-2

Tymczasem Zalety i Wady Grimgrotha oparte są na jego zdolnościach magicznych.

Nazwa Zalety	Wartość	Nazwa Wady	Wartość
Pierwszorzędna Cecha: Inteligencja	+2	Spaczona Magia: jego czarom towarzyszy	
Magiczne Upodobanie - wiatry	+2	gwiżdżący wiatr	-1
Specjalna Magiczna Zdolność: rozszlaczony stwarza groźny,		Szkodliwe Okoliczności (rzadkie i nieznaczne):	
pośpejny wizerunek, który dodaje		-5 do rzutów, kiedy niebo jest bezchmurne	-1
mu +2 do rzutów na Prezencję	+1	Ograniczenie (rzadkie): jego magia nie działa,	
Delikatny Dar	+1	gdy słyszy muzykę	-1
Pewny Siebie	+1	Większe Braki w Magii: Terram	-3
		Przekleństwo: bliscy przyjaciele w krytycznych sytuacjach mogą	
		go opuścić albo o zgrozo zdradzić	-1

Uwaga: Gracz tworzący Grimgroth'a nie wykorzystał wszystkich dziesięciu punktów Wad. Wszystko jednak jest w porządku - Zalety i Wady wzajemnie się równoważą.

przez nich latom, co odzwierciedla przedkładanie opasowywania czarów nad ćwiczeniem umiejętności i zdobywaniem doświadczenia. Dostępne Umiejętności, opisane zostały w rozdziale zatytułowanym Współczynniki, a ich zakupu dokonuje się na podstawie tabeli (patrz niżej).

I z tej tabeli odczytujemy, że np. na zdobycie Umiejętności o wartości 3 musisz wydać 6 początkowych Punktów Doświadczenia. Dobierając Umiejętności, warto wiedzieć, że poziom trzeci (wartość 3) oznacza znajomość w danej dziedzinie, a poziom piąty (wartość 5) doskonałość w danej dziedzinie.

Koszt Umiejętności zależy od poziomu, na który chcesz ją podnieść. Niektóre Umiejętności – tzw. Podstawowe Umiejętności postaci mają już przydzielone. Są to Umiejętności charakterystyczne dla danego typu bohatera, za które płacić nie trzeba, można je natomiast sprzedać albo rozwinąć, czyli podnieść na wyższy poziom. Aby podwyższyć poziom danej Umiejętności, wystarczy tylko wydać tyle Punktów Doświadczenia, ile wynosi różnica pomiędzy obecnym

poziomem, a poziomem jaki pragniemy osiągnąć. Przykładowo, jeśli twoją Podstawową Umiejętnością jest Bijatyka (mamy do czynienia z Grogiem) i pragniesz podnieść ją na poziom trzeci z poziomu pierwszego, musisz wydać 5 Punktów Doświadczenia – poziom pierwszy kosztuje 1 PD, zaś poziom trzeci 6 PD, stąd: $6 - 1 = 5$. Co więcej, możesz obniżyć lub sprzedać Podstawowe Umiejętności. Punkty te mogą być użyte do zakupu nowych bądź podniesienia nabytych już Umiejętności. Modyfikacji Podstawowych Umiejętności powinieneś dokonywać wyłącznie wtedy, gdy ich

Podstawowe Umiejętności

Grog: Mówienie (język do wyboru) 4, Bijatyka 1

Towarzysz: Mówienie (język do wyboru) 5

Mag: Mówienie (język do wyboru) 4, Mówienie (po łacinie) 4, Pisanie (po łacinie) 3, Teoria Magii 5, Wiedza Hermetyczna 2, Historia Hermesa 2, *Parma Magica* 2

Lista Umiejętności

Zdolności

Fizyczne

Atletyka
Uniki
Wspinaczka

Sensualne

Czujność
Postrzeganie
Szukanie

Socjalne

Charyzma
Kłamanie
Oszustwo
Udawanie
Urok Osobisty
Znajomość Ludzi

Tajemne

Finezja
Przenikliwość

Wyjątkowe

Alchemia
Czytanie z Ust
Empatia
Giętkość
Hipnoza
Jasnowidzenie
Naśladownictwo
Oczarowanie Muzyką
Posłuch u Zwierząt
Przewidywanie
Różdżkarstwo
Rzucanie Kłąt
Szósty Zmysł
Utrzymanie Równowagi
Uzdrowianie
Wizje
Wrażliwość na Magię
Wyczucie Dobra i Zła
Wyczucie Kierunku
Wyczucie Pogody
Zielarstwo

Biegłości

Artystyczne

Aktorstwo
Gawędziarstwo
Granie
(na określonym instrumencie)
Śpiew
Żonglerka

Fizyczne

Bijatyka
Jeździectwo
Pływanie

Leśnicze

Opieka nad Zwierzętami
Sztuka Przetrwania
Tropienie

Łotrowskie

Falszerstwo
Otwieranie Zamków
Przebieranie się
Szachrajstwo
Śledzenie

Psychiczne

Debata
Koncentracja
Medytacja

Socjalne

Dyplomacja
Etykieta
Intryga
Mocna Głowa
Targowanie się
Zastraszanie
Zdolności Przywódcze

Tajemne

Certámen
Parma Magica

w Broniach

(patrz opis)

Zawodowe

Chirurgia
Pływanie Łodzią
Powożenie
Rzemiosło (nazwa rzemiosła)
Szacowanie
(określonych przedmiotów)

Wiedza

Formalna

Humanistyka
Medycyna
Pisanie (w określonym języku)
Wiedza Kościelna

Tajemna

Enigmatyczna Mądrość
Historia Hermesa
Prawo Hermetyczne
Teoria Magii
Wiedza Hermetyczna

Zwyczajowa

Mówienie (w określonym języku)
Znajomość (danego terenu)
Znajomość Faerie
Znajomość Kościoła
Znajomość Niezwykłych Bestii
Znajomość Okultyzmu

EXEMPLI GRATIA:

Umiejętności

Izabela ma 26 lat, a więc jako Towarzyszka dysponuje pięćdziesięcioma dwoma Punktami Doświadczenia. Większość Umiejętności dobrano na podstawie historii postaci głoszącej o jej dobrobycie w latach zakonnych. Nie ma tu żadnych przeciwwskazań, żeby bohaterka nauczyła się władać bronią i posługiwać tarczą. W nawiasach podane są Specjalności wynikające z jej osobowości i historii.

Nazwa Umiejętności	Poziom	Cena w Punktach Doświadczenia
Mówienie po prowansalsku (nieskazitelna dykcja)	5	0
Wizje (miłość i kochankowie)	5	15
Koncentracja (zwraca uwagę na szczegóły)	2	3
Pisanie po łacinie (przepisywanie)	3	6
Wiedza Kościelna (surowe zakony)	3	6
Dyplomacja (z klerem)	2	3
Znajomość Kościoła (korupcja)	1	1
Znajomość Okultyzmu (demony)	2	3
Medytacja (odprawianie różańca)	2	3
Śpiew (pieśni religijne)	1	1
Taniec (uroczysty)	1	1
Kłamanie (okłamywanie służby)	1	1
Atak krótkim mieczem (utrzymanie pozycji)	2	3
Parowanie tarczą (utrzymanie pozycji)	3	6
W sumie		52

obecność albo prezentowany poziom nie pasują do twojego konceptu postaci.

Wybieranie Umiejętności

Dobierając odpowiednie Umiejętności, upewnij się, że współgrają one z obrazem twojej postaci i pasują do jej profesji, historii oraz tła. Nie powinieneś zapominać o pewnych zdolnościach językowych, jakie każda postać mieć musi, aby swobodnie móc się porozumiewać z innymi ludźmi, włączając w to bohaterów Trupy. Pewne Umiejętności są zastrzeżone. Jeśli twoja historia mówi o tym, że trzymasz się z dala od broni pewnego rodzaju, to nie możesz mieć Umiejętności posługiwania się ową bronią.

Także niektóre kategorie Umiejętności są ci niedostępne (Zdolności Tajemne, Zdolności Wyjątkowe, Wiedza Tajemna, Wiedza Formalna). Aby nabyć Umiejętności spośród jednych kategorii wymagane jest posiadanie odpowiedniej Zalety, w innych przypadkach musisz być po prostu Magiem.

Grogowie powinni wybierać Umiejętności, które będą wykorzystywane w walce, podczas pełnienia

warty (*custos*) i przy zwykłej służbie. Przyda się tu zapewne dobra znajomość rzemiosła wojennego i kilka innych zdolności typu Postrzeganie, Sztuka Przetrwania czy Chirurgia. Specjalności (patrz niżej) często będą odnosić się do roli w drużynie.

Towarzysze zwykle posiadają bardzo rzadkie zdolności i przez to w pewnych dziedzinach są poniekąd fachowcami. Ponadto, powinni mieć kilka Umiejętności odnoszących się do ich historii. Co do specjalizacji, to wyszukane dziedziny są tu trafnym wyborem.

Magom sugeruje się skupić na Umiejętnościach, które będą im potrzebne przy kreowaniu swej magii tzn. na: Finezji, Przenikliwości i Koncentracji.

Jeśli potrzebujesz Umiejętności, która jest istotna dla twojej postaci, a nie ma jej na liście, stwórz własną. Trzeba tu także dodać, że i Umiejętności mają swoje Specjalności, które możesz przydzielić. Specjalności są to takie dziedziny Umiejętności, w których jesteś szczególnie dobry.

KROK PIĄTY: MAGIA (TYLKO MAGOWIE)

Jako Mag będziesz posiadał wyjątkowe, magiczne zdolności. Poprzez piętnaście lat nauki zdobyłeś wiele magicznych Sztuk i wyuczyłeś się znacznej ilości czarów. Teraz musisz właśnie ustalić, co wyniosłeś z owego magicznego szkolenia. Najpierw jednak powinieneś zaznajomić się z zasadami magii. Te podane będą w następnych rozdziałach.

Sztuki

Każdy Mag posiada określoną wartość w każdej ze swych Sztuk. Sztuki dzielą się na Formy i Techniki, dokładny ich opis znajdziesz w rozdziale zatytułowanym Magia. Postać Maga ma 150 punktów, które może wydać na Sztuki. Kupuje się je na tej samej zasadzie, co Umiejętności z tym jednak wyjątkiem, że teraz pula Punktów Doświadczenia wynosi 150 punktów (uwaga: przy niektórych Zaletach i Wadach możesz startować z odpowiednio zmodyfikowaną początkową pulą Punktów Doświadczenia przeznaczonych na Sztuki). Koszt ich uzależniony jest tak jak w zwykłych Umiejętnościach od poziomu, na który chcesz je podnieść. Pamiętaj, że nadając sobie wyższy poziom w Formach, zwiększasz w sobie Magiczną Odporność, która będzie cię chronić przed czarami (również własnymi) określonymi przez tę Formę. Wiedz także, że Vim jest jedną z istotnych Magicznych Umiejętno-

Jak dobrać Sztuki?

Kupowanie Sztuk może okazać się dość skomplikowane. Co wybrać i na jakim Poziomie? Jest przecież tak dużo możliwości. Dlatego też dla ułatwienia podajemy kilka powszechnych sposobów wybierania Sztuk. Oto one:

Specjalista: 16, 4, 2, 1 (perfekcjonista w jednej Sztuce, niestety, kosztem innych)

Dualista: 12, 11, 3 (przy kombinacji Formy i Techniki doskonałość w jednej dziedzinie, pozwala użyć czarów nawet z trzydziestego piątego Poziomu)

Skoncentrowany: 10, 10, 8, 2, 1 (alokując dyszki do Formy i Techniki z łatwością weźmiesz czary trzydziestopoziomowe)

Szeroki znawca: 7, 7, 7, 7, 7, 4 (układ wyrównany)

Ogólny znawca: 6, 5, 5, 5, 5, 5, 5, 4, 4, 3, 2, 2, 2, 2, 1 (nie ma takiej Sztuki, której byś nie znał).

ści, bowiem w przyszłości będzie bardzo przydatna w wielu magicznych czynnościach zwłaszcza laboratoryjnych. Jak również trzymaj się zasady, iż lepiej jest zainwestować w te Formy i Techniki, w których chcesz być lepszy. Inne Sztuki, które zostawisz na niskich poziomach będziesz mógł sobie podwyższyć w trakcie gry.

Czary

Możesz wybrać tyle czarów, by ich łączna suma Poziomów nie przekroczyła liczby 150. Drugim ograniczeniem, które z kolei obowiązuje wyłącznie postaci dopiero co tworzone, jest to, że dobrać ci wolno tylko te czary, których Poziomy znajdują się w obrębie dziesięciu punktów od sumy Techniki i Formy danego czaru oraz Inteligencji. Inne, ze względu na swą trudność, są po prostu niedostępne dla ciebie. Kolejna odpowiedź – weź wpierw te podstawowe, dobre i szybkie czary ofensywne, które, jak się później zorientujesz, często się przydadzą. Staraj się również nie marnować czasu na niskopoziomowe zaklęcia. Będziesz je przecież mógł zasymulować przy pomocy magii Spontanicznej, chyba że chcesz rzucać tego typu czary bez gestykulacji i wypowiedania słów.

KROK SZÓSTY: SZCZEGÓŁY

W tej chwili masz już za sobą z grubsza opracowaną postać, możesz więc zająć się szczegółami. Najpierw musisz dokładnie określić osobowość swojego bohatera, która w grze **Ars Magica** ma dość istotne znaczenie.

Koszt Sztuk

Poziom Sztuki	Cena w Punktach Doświadczenia
Pierwszy	1
Drugi	3
Trzeci	6
Czwarty	10
Piąty	15
Szósty	21
Siódmy	28
Ósmy	36
Dziewiąty	45
Jedenasty	65
Dwunasty	78
Trzynasty	91
Czternasty	105
Piętnasty	120
Szesnasty	136
Siedemnasty	153
Osiemnasty	171
Dziewiętnasty	190
Dwudziesty	210

PEWNOŚĆ SIEBIE

Każda postać rozpoczyna grę z trzema punktami Pewności Siebie, póki nie weźmie Zalety umożliwiającej posiadanie większej ich liczby albo Wady, która tę ilość zmniejszy. Punkty Pewności Siebie są miarą śmiałości i siły woli. Mogą być wydawane wyłącznie w stresowych, pełnych napięcia sytuacjach, kiedy to dana postać bardzo mocno się stara, angażując jednocześnie całe swoje ciało i umysł. Wykorzystywanie tych punktów często będzie się łączyć z wcześniej wybraną profesją. W sytuacji, kiedy jako Grog – sierżant próbujesz pokazać swą niewątpliwą wartość, możesz właśnie wydać punkt Pewności Siebie. Z drugiej strony, jeśli rzucasz kośćmi, aby sprawdzić np. czy dobrze

wyczyściłeś stajnię (fuj!), prawdopodobnie przy wykonywaniu tej czynności nie będziesz się w pełni wysilał i koncentrował, tak więc w tym przypadku żadnego punktu Pewności Siebie nie możesz przydzielić. Punkty Pewności Siebie mogą być użyte razem z Pasjami, jeśli takowe Zalety posiadasz.

REPUTACJA

Jeżeli nie wzięłeś Reputacji jako Zalety czy Wady, startujesz bez jakiegokolwiek Reputacji. Jednak Reputację nabędziesz z pewnością podczas samej gry. Może ona w znacznym stopniu wpłynąć na reakcję innych postaci wliczając w to te, nad którymi kontrolę obejmą sami gracze.

Kista Sztuk (uogólniona)

Każdy czar składa się z Techniki i Formy oraz Poziomu czaru. Te wszystkie atrybuty czaru podane są zaraz po jego nazwie w nawiasach. Na przykład czar *Chmury Deszczu i Gromu* (CrAu 25) - to czar o nazwie Chmury Deszczu i Gromu z dwudziestego piątego Poziomu; składa się z Techniki Creo a Formy Auram. Technika określa, w jaki sposób chcesz wpłynąć na otaczający cię świat, a Forma jest celem, przedmiotem czaru.

Technika - co robisz?

Forma - co jest twoim celem?

Na przykład czar „tworzę ogień” składa się z Techniki „tworzę” i Formy „ogień”. Jednak nazwy Form i Technik, dla większego oddania klimatu, zostały podane w języku łacińskim.

TECHNIKI:

Creo (tworzę) - zdolność do tworzenia wyimaginowanej przez ciebie rzeczy. Istnienie stworzonej przez ciebie nienaturalnej rzeczy jak np. niepalący się olej, będzie ograniczone czasowo.

Intéllego (przenikam) - zdolność do przenikania przez prawdę i dostrzegania w niej tych rzeczy, których inni nie widzą.

Muto (zmieniam) - zdolność pozwalająca zmieniać kształty i formę interesującego cię obiektu.

Perdo (niszczę) - zdolność do niszczenia i uszkodzania określonych przez Formę obiektów.

Rego (kontroluję) - zdolność do manipulacji i kontrolowania obiektów.

FORMY:

Animál - królestwo zwierząt. Czary, które oddziałują na zwierzęta, mogą wpłynąć zarówno na ich ciała jak i umysły.

Aquam - żywioł wody. Obejmuje wszystko co z wodą związane począwszy od wilgoci, stawów, poprzez rzeki i oceany, a skończywszy na lodzie.

Auram - żywioł powietrza. Możesz nie tylko wpłynąć na samo powietrze, ale również na jego strukturę np. powodując jego oczyszczenie czy zanieczyszczenie.

Córporem - ciało ludzkie. Czary te oddziałują na ciało człowieka, jednak nie na jego umysł.

Herbam - królestwo roślin. Z tego względu, iż rośliny rosną praktycznie wszędzie, Forma ta jest jedną z najpotężniejszych.

Ignem - żywioł ognia. Jest to jedna z najmniejbezpiecznych i najbardziej niszczycielskich Form, choć może być także użyta do odbudowy lub ochrony. Z jej pomocą z łatwością można kontrolować temperaturę.

Imágonem - królestwo wyobraźni. Dzięki niej łatwo można zmienić lub uzupełnić rzeczywistość nieistniejącymi rzeczami.

Mentem - królestwo ludzkiego umysłu. Żaden fizyczny pancerz nie jest w stanie ochronić ludzkiego umysłu.

Terram - żywioł ziemi. Istnieje wiele wcieleń ziemi np.: kamień, żelazo czy szkło.

Vim - moc magii sama w sobie. Ci, którzy mają nad nią kontrolę, będą mieli do czynienia z demonami tudzież innymi wybrykami magii.

EXEMPLI GRATIA:

Czary

Grimgroth dobiera swoje początkowe czary. Najpierw wybór padł na *Chmury Deszczu i Gromu* - czar Creo Auram z 25 Poziomu. Jego Creo + Auram + Inteligencja wynosi 19. Ponieważ suma ta mieści się w obrębie dziesięciu punktów od Poziomu czaru, to można ten czar wziąć. Dalej, Grimgroth potrzebuje jakiegoś praktycznego czaru ofensywnego. Decyduje się w końcu na *Miotłę Wiatrów* z piętnastego Poziomu, nie ma z nią problemów. Wreszcie spogląda na czar o dziwnie brzmiącej nazwie *Szeptły Przez Czarną Bramę*. Suma Intellego, Córporam i Inteligencji równa się 12, a czar jest na Poziomie piętnastym i w dodatku ma Rekwizyt Mentem. Oznacza to, że w tym przypadku wartość jego Córporam nie może być większa od trzech punktów, bo tyle wynosi jego Mentem. Stąd suma ta równa się $8 (3 + 2 + 3 = 8)$. Może ten czar osiąść, ale mogą być kłopoty z jego rzuceniem. Następnie wybiera *Szarżę Rozzłoszczonych Wiatrów* z trzydziestego Poziomu (CrAu 30). Suma wynosi tu 19. A różnica, jak widać, jest większa od dziesięciu (wynosi ona dokładnie jedenaście). Normalnie tego czaru nie mógłby wziąć, jednak Grimgroth posiada Zaletę Hermetyczną: *Magiczne Upodobanie* w wiatrach, która dodaje mu modyfikator do czarów związanych z wiatrami.

Reputacja posiada przyporządkowaną doń naturę oraz liczbę. Natura to cecha charakteru naszego bohatera, która zapewniła mu jakiś znaczny rozgłos. Z kolei wartość Reputacji mówi nam o tym, jak szeroki jest ów rozgłos wahając się przeto od 1 do 10, choć 5 jest zwykle praktycznym maksimum. Liczba ta często będzie dodawana jako modyfikator podczas sprawdzania relacji międzyludzkich. Jeśli zdobyłeś Reputację poprzez Zaletę lub Wadę, możesz wybrać jej naturę. Natomiast o Reputacji zyskiwanej podczas gry decyduje Opowiadacz, który sam dobiera odpowiednią jej naturę uzależnioną od zaistniałych wydarzeń. Poniżej znajdują się przykładowe Reputacje :

Ten, na którym można polegać, Niezależny, Sławny, Honorowy, Spaczony przez demony, Tchórzliwy, Podróżnik, Heroiczny, Wytrzymały, Świętoszek, Rycerski, Nieuczciwy.

Grogowie często posiadają początkową Reputację Chwały. Tymczasem Magowie zwykle zapewniają sobie Reputację Sławy zasięgiem obejmującą Zakon Hermesa, a nawet przekraczającą jego obszar.

Reputacje mają także Specjalności, które w tym wypadku są wyróżniającym się obszarem, w którym jesteś szczególnie rozślawiony lub zniesławiony. Aczkolwiek zauważ, jak różną mogą one przybierać postać. Rycerza roztoczonego Reputacją Chwały można określić Specjalnością *zabójcy*, *nieustraszonego* lub

czymkolwiek jeszcze, co jest przedmiotem jego chwały. Z kolei Mag owianej swej Sławy zawdzięczać powinien alchemii, zdolności do jasnowidzenia albo i innej dziedzinie, w której został szczególnie upamiętniony. Wybór Specjalności dla określonej Reputacji zależy wyłącznie od ciebie. Jednak pamiętaj, że te Specjalności muszą opierać się na pochodzeniu twojej postaci.

RYSY CHARAKTERU

Rysy Charakteru są jedną z możliwości precyzyjnego określania tożsamości twojej postaci. Pozwólą ci one bowiem zaznaczyć, jakie twój bohater ma upodobania i jakie skłonności. Wybierz sobie takie Rysy Charakteru, jakie odpowiadają twojemu wyobrażeniu postaci, dołączając do każdego wartość z zakresu od -3 do +3 (wartości do +5 lub -5 można uzyskać poprzez posiadanie odpowiedniej Wady czy Zalety). Listę Rysów Charakteru znajdziesz w następnym rozdziale, wszak wiesz, iż zawsze możesz stworzyć sobie własne. Jeśli jednak weźmiesz Pasję jako Zaletę lub Wadę, Rysy Charakteru nie będą działały, gdy Pasja zostanie „uaktywniona”.

Specjalności

Gdy już masz określone wszystkie Cechy, Umiejętności, Reputacje i Pasje (Pasje to pewne Zalety i Wady) oraz Rysy Charakteru, możesz przejść do przydzielania do nich Specjalności, które oznaczają wąskie dziedziny, w których jesteś szczególnie dobry. Ta definicja odnosi się tylko do Specjalności Cech i Umiejętności. W przypadku Pasji Specjalności są to obszary opisujące twą zdwojoną energiczność wywołaną niezwykle gorącymi namietnościami. Z kolei Specjalności Reputacji to te dziedziny, w których jesteś wybitnie sławny. Jakkolwiek wszystkie Specjalności powinno się dobierać w oparciu o osobowość i naturę postaci. Specjalność jest określnikiem w postaci wyrażenia lub pojedynczego słowa. Przy Cechach i Reputacjach najczęściej mamy do czynienia z przymiotnikami, a przy Umiejętnościach i Pasjach z rzeczownikami. Pamiętaj, że Specjalności można przydzielić tylko do współczynników o wartościach różnych od zera. Specjalności pomagają ci przenieść twój dokładny obraz postaci na papier, nadając twojemu bohaterowi bardziej realny i żywy wymiar. Mówiąc językiem mechaniki gry, są one modyfikatorem o wartości +1, który przydzielamy do rzutów w jej obrębie. Np. jeśli twoją Specjalnością Siły jest *silny uchwyt*, dostajesz modyfikator +1 przy rzutach na trzymanie jakiegoś przedmiotu. Przy współczynnikach o wartościach ujemnych, Specjalność jest modyfikatorem o wartości -1. Tak więc jeżeli Specjalnością twojej Siły

jest słaby uchwyt, do rzutów na trzymanie otrzymujesz modyfikator w wysokości -1.

EKWIPUNEK

Teraz musisz zdecydować się, jakie przedmioty będzie posiadać twoja postać oraz co będzie jej ekwipunkiem podczas wypraw. Najważniejsza jest tu oczywiście broń i zbroja, choć nie powinieneś zapominać także o innych przedmiotach, szczególnie o tych osobistych jak np. ubranie, czy przybory do pisania.

Ekwipunek Grogów opiera się głównie na zasobach Zgromadzenia. Trupa, budując swą siedzibę, powinna zdać sobie sprawę z tego, że jak dostatecznie wyekwipuje swych Grogów, tak też teraz będzie mogła ich uzbrajać. Stąd też zazwyczaj mogą oni skorzystać wyłącznie ze standardowego uzbrojenia, chyba że twoja Trupa stworzyła wyjątkowe Zgromadzenia o szczególnie uzbrojonych Grogach.

Zaś rynsztunek niemal każdego Towarzysza uzależniony jest od ich historii. Jeśli nie posiada on odpowiedniej Zalety lub Wady, będzie miał niedrogi, standardowe uzbrojenie oraz takową zbroję. Gdy z kolei ściśle związany jest ze Zgromadzeniem, będzie posiadał podobne wyposażenie do tego, jakie mają Grogowie.

Ze szczególną uwagą powinni dobierać swój ekwipunek Magowie. Oczywiście jest fakt, że jeśli ubierzesz swoją postać jak na Maga przystało, odziewając w płaszcz oraz nakładając sugestywne magiczne znaki i symbole, to lud będzie cię szanować i obchodzić z należytym respektem. Jednak wtedy możesz bez trudu być narażony na ludzką ciekawość i niełatwo będzie ci podróżować niezauważony. Przywdziewając z kolei bogaty, ozdobny strój, z pewnością będziesz szanowany, choć nie wykluczone, że padniesz ofiarą pałających się złodziei czy też lokalnych zbójów, zupełnie nie spodziewających się z kim tak naprawdę mają do czynienia. Posiadając znaną powszechnie odzienię, nie oczekuj zbyt szczególnego traktowania. Jeżeli natomiast włożysz zbroję, możesz być przez przeciwników potraktowany jako jeden z lepszych wojaków. Prócz tego pancerz stwarza obciążenie, szybciej będziesz się męczyć, a i utrudnia on rzucanie czarów.

Obciążenie

Obciążenie jest miarą definiującą obciążenie twojej postaci. Jego wartość służy jako ujemny modyfikator do wszystkich rzutów wymagających szybkiego poruszania się, włączając w to rzucanie czarów i testy Szybkości.

Domy Hermesa

Wyróżnia się 13 Domów - zrzeszeń Magów. Oto ich krótkie charakterystyki:

Dom Bonisagus - Nazwany od imienia twórcy hermetycznej teorii. Dom ten stanowi korzenie znanej magii, stąd też jego członków darzy się ogromnym szacunkiem. Magowie będący zwolennikami Bonisagusa doszukują się źródeł magicznej teorii lub kontynuują polityczne tradycje Zakonu.

Dom Tytulus - Jego członkowie bez przerwy szukają jakiegoś konfliktu. W X wieku przywódca tego Domu posunął się za daleko. Zostali zepsuci przez demony i przez to oskarżeni o satanizm. Do tej pory okrywają się hańbą i nieufnością w obrębie całego Zakonu Hermesa.

Dom Jerbiton - Dom ten jest mocno zainteresowany otaczającym go społeczeństwem, próbując nawiązać stosunki z możnowładztwem i Kościołem. Magowie z Jerbiton obawiają się odizolowania Zakonu Hermesa od reszty świata. Twierdzą oni bowiem, że właśnie w ten sposób Magowie mogą utracić człowieczeństwo.

Dom Criamon [czyt. kriamon] - Ten tajemniczy Dom znany jest ze swej powikłanej filozofii. Pogardza on prymitywizmem, a jego członkowie mają zwyczaj znaczyć swe ciała tajemnymi symbolami.

Dom Bjornaer - Ponieważ jego założyciele wywodzą się głównie z germańskich tradycji, Dom ten w obrębie Zakonu traktowany jest z wielkim dystansem. Magów z Bjornaer fascynują przeróżne bestie oraz zwierzęce strony ludzkiej natury.

Dom Verditus - Magowie z tego Domu specjalizują się w tworzeniu magicznych przedmiotów i z tego właśnie względu są w Zakonie niezwykle cenni. Pomimo tego lubią robić wrażenie, że rozporządzają znacznie mniejszą władzą nad swą magią.

Dom Flambeau [czyt. flambo:] - Ci agresywni i okrutni Magowie często stwarzają kłopoty w Zakonie. Gardzą oni świeckim społeczeństwem, co krok je bulwersując. Magowie z Flambeau specjalizują się w ognistych i niszczycielskich czarach.

Dom Merinita - Zwraca on szczególną uwagę na świat faerie, dostając nader często na jego punkcie kompletnej obsesji.

Dom Quaesitoris - Bardzo nieliczny, acz znamienity Dom. Jego głównym celem jest sprawowanie sądów w Zakonie - ściganie przestępców i wymierzanie im sprawiedliwości.

Dom Ex Miscellanea - Choć początkowo powstał jako osobny, rywalizujący zakon założony przez hermetycznych renegatów, w końcu został zaakceptowany przez Zakon Hermesa jako jeden z jego Domów. Przyjmuje on wszystkich czarodziei, z czego niewielu jest hermetycznych; reszta preferuje magię zbliżoną do magii krańcowej.

Dom Tremere - Ten Dom jest bardzo dobrze zorganizowany. W razie potrzeby prezentuje on niezwykłą siłę i zaangażowanie, a w czasie pokoju opanowanie i cierpliwość. Magowie Tremere uwydatniają znaczenie sądownictwa, strategii i planowania.

Dom Mercere - Założyciel tego Domu stracił niegdyś swoje magiczne zdolności i wziął na siebie obowiązek przekazywania wiadomości. Stąd jego poplecznicy są Gońcami - blisko związanymi z Magami hermetycznymi posłańcami.

Dom Diedne - Był on kiedyś zrzeszeniem Magów o druckim pochodzeniu. Jednak został w XI w. zlikwidowany przez połączone siły Flambeau i Tremere (przy aprobachie Quaesitoris). Nie możesz wcielić się w postać Maga z tego Domu, chociaż niektórzy twierdzą, że zostało jeszcze wielu jego zwolenników.

Aby wyznaczyć Obciążenie przyjmujące wartość minimalnie 0, wpierw zsumuj Ładunek całego swojego ekwipunku (broń, zbroja, itd.). I jeśli twoja Siła równa jest zeru lub wartości ujemnej, to tenże zsumowany Ładunek traktuje się jako Obciążenie. Gdy tymczasem twoja Siła ma wartość dodatnią, odejmij ją od wartości Ładunku, a otrzymasz wartość Obciążenia. Przy wyżej wspomnianych zabiegach należy odrzucić wszystkie ułamki.

KROK SIÓDMY: KOŃCOWA CHARAKTERYSTYKA

Wygląd zewnętrzny

Wygląd twojej postaci powinien w pewnym stopniu uwidaczniać jej atrybuty. Postaraj się więc odzwierciedlić w wyglądzie jej istotne cechy charakteru oraz pochodzenie. Uzewnętrznij należałoby: Cechy (szczególnie Prezencję), historię, Zalety i Wady oraz Rysy Charakteru. Wysoka Inteligencja może np. objawiać się w posiadaniu „przeszywającego” spojrzenia. A szlachectwo pochodzenie najprawdopodobniej będzie znaczyło, iż nosisz modne i drogie ubranie. Z kolei niefrasobliwe usposobienie możesz okazywać swą nieustanną wesołością na swej twarzy. Stosując się do powyższych uwag, stworzysz postać nie tylko bardziej interesującą, ale i bardziej realistyczną. I zamiast mówić: „Moja postać jest bardzo pogardliwa”, okaż tę cechę charakteru na jej wyglądzie np. w ten oto sposób: „Mej twarzy zawsze towarzyszy szyderczy uśmiech”.

Wielkość

Dopóki nie wzięłeś jakiegś Wady czy Zalety dotyczącej Wielkości twojej postaci, jej wartość wynosi 0 i jest ona przeciętna dla dorosłego człowieka.

Przyzwyczajenia

Możesz dodać swojej postaci jakieś przyzwyczajenia, będące intrygującymi szczegółami osobowości, które dodadzą jej głębi i uroku. Po prostu napisz kilka zdań o tym, jakie twój bohater ma dziwne i niezwykle przyzwyczajenia, nawyki, czy też nałogi. Mogą to być np.: specyficzny humor, zamiłowanie do zwierząt albo i przyzwyczajenie do ciągłego przymrukiwania po zadany pytanie.

Osobista historia

Kiedy zaczniesz tworzyć dokładną historię twojej postaci, nie zapomnij ustalić jej powiązań z rodziną, miejsca dorastania oraz określić jej aktualnych wro-

gów i przyjaciół. Odpowiedz sobie również na pytanie: Jak i dlaczego wstąpiłeś do Zgromadzenia? Jeśli nie jesteś dobrze zapoznany z realiami Mitycznej Europy, nie czuj się zażenowany. Spójrz, jak znawcy widzą świat średniowieczny i puszczając wodze fantazji, wprowadź własne zmiany. Nie martw się, to gra fabularna a nie lekcja historii. Rób więc, co uważasz za stosowne.

SPÓJRZMY W PRZYSZŁOŚĆ

Teraz twoja postać jest już gotowa, by wkroczyć w świat Mitycznej Europy. Mając już za sobą proces tworzenia postaci, wiedz, że podczas gry także będzie ona poddawana zmianom. W czasie trwania Sagi zdobędzie nowe Rysy Charakteru, nawyki i nową przeszłość. Co więcej, zyska Punkty Doświadczenia i rozwinie swoje Umiejętności. Najważniejsze jest to, że twój bohater pod wpływem jakiś wydarzeń będzie się przeobrażał w coś zupełnie nowego, szczególnie zmieniając swą osobowość. Tak więc pozwól mu żyć, iść własną drogą, nie zmuszaj go do przemierzania ścieżek twych prywatnych konceptów.

Powieściopisarze często twierdzą, że postacie z ich książek ożywają, nie chcąc być manipulowane, czy też kierowane przez twórcę. Taki bohater wstaje z kartki i mówi: „Zostaw mnie w spokoju. Jestem żywy.” i robi dokładnie to, co czuje, bez względu na początkowe intencje autora.

Jeśli twoja postać kiedykolwiek cię nudzi, to prawdopodobnie dlatego, że od dłuższego czasu nie wprowadziłeś w niej odpowiednich zmian. Im dłużej grasz określoną postacią, tym bardziej powinna się ona „rozrastać” i stawać wiarygodniejsza. Reasumując, twórz swojego bohatera przez całą Sagę.

EXEMPLI GRATIA:

Tworzenie postaci

Ken wraz ze swoją grupą przyjaciół przygotowuje się do Sagi. Musi więc stworzyć sobie postać Maga do gry. Przykład przedstawiający, w jaki sposób to robi, pomoże ci lepiej zrozumieć proces tworzenia bohatera.

Krok pierwszy: Na początku Ken musi wysunąć koncept. Decyduje się grać Magiem o płci żeńskiej specjalizującym się w czarach Terram. Pragnie, aby jego postać była tak wytrzymała jak kamień oraz żeby mogła pozazmysłowo porozumiewać się z ziemią. Chce również, by ta jego bohaterka posiadała zdolność postrzegania przyszłości.

Już przy kształtowaniu tego konceptu Ken nadaje imię swojej bohaterce – Salistra. Zaczyna również kreować jej pierwotne tło i podstawowe atrybuty. Salistra dopiero co ukończyła naukę u Mostrensy. Obecnie należy do Domu Tremere i jest jeszcze bardzo młoda – ma zaledwie 23 lata (rzuty na Starzenie się są niepotrzebne). Ponieważ Saga rozpoczyna się w 1197 r., po szybkiej kalkulacji ustalamy jej rok narodzin na 1174.

Krok drugi: Ken wyznacza Cechy metodą punktową. Do dyspozycji ma 7 punktów dodatknych. Wydaje mu się to mało, w związku z tym przydziela dodatkowe dwa z ujemnych punktów Wad (tzn. dwa punkty Zalet poświęca na Cechy). Mimo tego Ken nie zamierza pozbywać się ujemnych Cech i zwiększać sobie tym sposobem puli ujemnych punktów Wad. Dziewięć dodatknych i siedem ujemnych punktów rozmieszcza w następujący sposób:

- Inteligencja (zrównoważony umysł) +2
- Percepcja (wizjonerska) +2
- Prezencja (skromność) -2
- Komunikatywność (ironiczne wypowiedzi) -1
- Siła (opadające ramiona) -2+1 = -1
- Wytrzymałość (odporność) +1
- Zręczność (stabilne ręce) +2
- Szybkość (słaby refleks) -2+1 = -1

Krok trzeci: Następnie trzeba wybrać Zalety i Wady. Tutaj Ken zaprezentuje mistyczny związek Salistry z ziemią. Zalety i Wady powinny także odzwierciedlić przynależność Maga, w tym wypadku do Domu Tremere.

Postać Maga maksymalnie może mieć dziesięć punktów Wad, które zapewnią wykorzystanie dziesięciu punktów Zalet. Ken postanawia użyć wszystkich. Zasady podpowiadają, że Mag powinien połowę

sumy punktów wszystkich Zalet i Wad przeznaczyć na hermetyczne Zalety i Wady. Jednak Ken nie sugeruje się tym. Jako że dwa punkty zostały dodatkowo wydane na pozytywne Cechy, Salistra ma tylko osiem punktów Zalet. Oto, jakie Ken wybrał Zalety i Wady:

Wady:

Brak Pieczęci -1: Przynależąc do Domu Tremere, Salistra nie posiada pieczęci – odznaki swojego członkostwa w Zakonie Hermesa. Znajduje się on pod opieką jej mistrza. Toteż Salistra nie może głosować na Trybunale – na większym spotkaniu Magów.

Uwrażliwienie na punkcie szacunku -1: Należąc do Tremere, Salistra zwykła być niezwykle szanowana. Dlatego też, jeśli ktoś nie okaże jej odpowiedniego respektu, z pewnością się obrazi.

Przecucie Fatum -3: Salistra dawno temu miała wizję swojej śmierci, w której to została rzekomo pogrzebana żywcem lub też w inny sposób wchłonięta przez ziemię. Objawienie to wywarło na jej psychice fatalne znamiona.

Szkodliwe Okoliczności (rzadkie i poważne) -2: Rzuty na magię są dzielone przez 2, kiedy Salistra nie stoi na ziemi lub kamiennym podłożu.

Większe Braki w Magii (rzadkie) -3: Rzuty na magię obejmujące Auram są dzielone przez 2.

Zalety:

Talent w Certámen +2: +4 do rzutów w czasie *Certámen*

Pewna Siebie +2: Salistra zyskuje dwa dodatkowe punkty Pewności Siebie

Ukryta Mistyczna Zdolność +2: Salistra, mimo że nie zdaje sobie z tego sprawy, potrafi komunikować się z ziemią; właśnie podczas swej przedziwnej wizji rozmawiała z nią.

Wyjątkowa Zdolność +2: Wizje wywodzące się z Mistycznej Umiejętności

Pozostałe dwa punkty zostały wydane na dodatnie Cechy.

Krok czwarty: Teraz Ken musi dokonać wyboru Umiejętności. Ponieważ wcześniej ustalił Zalety i Wady, w obecnej chwili wie, jakie zastrzeżone Umiejętności może przypisać swojej postaci. Opierając się na swoim bazowym konceptie, powinien także wziąć Umiejętności powiększające jego potencjał magiczny oraz te, które uwydatniają powiązanie jego bohaterki z ziemią.

Z tego względu, że Salistra jest Magiem otrzymuje dokładnie tyle Punktów Doświadczenia do rozdziału na Umiejętności, ile posiada lat, czyli 23. Poniżej przedstawiamy jej Umiejętności wraz z dołączonymi Specjalnościami.

Podstawowe Umiejętności:

Mówienie po prowansalsku 4

Mówienie po łacinie 5

Pisanie po łacinie 3

Teoria Magii (zaklinanie przedmiotów) 5

Wiedza Hermetyczna (normy społeczeństwa świeckiego) 2

Historia Hermesa (Domy) 2

Parma Magica (Rego) 2

Dodatkowe – zakupione Umiejętności (nazwa, w nawiasach Specjalność, a po średniku koszt w Punktach Doświadczenia):

Certámen (Terram) 2; 3

Wizje (przyszłość) 2; 3

Finezja (stabilizacja) 2; 3

Przenikliwość (Rego) 3; 6

Wiedza Kościelna (wpływ na Zakon Hermesa) 1; 1

Koncentracja (przez długi okres czasu) 2; 3

Medytacja (opanowanie się) 1; 1

Tropienie (twarda ziemia) 2; 3

Krok piąty: Ken założył wcześniej, że Salistra należy do grona Magów, musi więc w tym momencie rozdzielić jej 150 punktów na 15 Sztuk oraz obrać Czary Formułowane, które będą jej początkowym magicznym repertuarem. Przypatrzmy się najpierw, w jaki sposób dokonał pierwszej czynności:

Sztuka (Poziom)	Wartość	Koszt
Creo	2	3
Intéllego	6	21
Muto	4	10
Perdo	3	6
Rego	7	28
Animál	2	3
Aquam	0	0
Auram	0	0
Córporem	2	3
Herbam	3	6
Ignem	4	10
Imágonem	0	0
Mentem	0	0
Terram	9	45
Vim	5	15

Salistra dostaje także 150 punktów do nabycia czarów. Oczywiście, czary o wyższym Poziomie więcej kosztują i są trudniejsze w rzu-

caniu. Przy początkowym doborze czarów trzeba pamiętać o tym, że ich indywidualny Poziom musi mieścić się w obrębie 10 punktów od sumy Techniki, Formy i Inteligencji. Ken będzie się starał wziąć czary o jak najwyższym Poziomie, bo te prostsze z pewnością utworzy za pomocą magii Spontanicznej.

Ochrona przed Faerie z Gór (ReTe Og, czar uzyskany na poziomie piętnastym)

[Uwaga: Symbol Og oznacza, że jest to czar ogólny i dostępny na każdym poziomie]

Podział Ziemi na Dwoje (ReTe 25)

Oko Zdradzieckiego Terenu (InTe 15)

Ręce Zachłannej Ziemi (MuTe 15)

Cykliczna Ochrona przed Demonami (ReVi Og, uzyskany na poziomie dwudziestym) – Salistra boi się, że to demony są sprawcami pamiętnych wizji.

Ognisty Szerszeń (MuIg 15)

Niewidzialne Oko Odkryte (InVi 15)

Zbudzenie Śpiącego Ciała (ReCo 20)

Rozkład Skóry i Futra (PeAu 10) – wybrano niskopoziomowy czar, bo pozostało tylko 10 punktów

Krok szósty: Pora na szczegóły.

Zwykle postać ma 3 punkty Pewności Siebie, ale Salistra posiada Zaletę: *Peuność Siebie* (+2), stąd pula tych punktów wzrasta o dwa, dając w sumie 5 punktów Pewności Siebie.

Dlatego, że Salistra jest postacią początkującą i nie ma żadnej Zalety czy Wady nawiązującej do Reputacji, zaczyna bez Reputacji, ale z pewnością jakąś zyska już na początku Sagi.

Przechodząc do Rysów Charakteru, Ken zdecydował się nadać Salistrze cechy upartości i obojętności wobec innych. Jako zaabsorbowana swoim własnym światem promieniuje także swymi obawami przed tajemniczym przeznaczeniem, których po prostu nie sposób nie dostrzec. Skoro należy do Domu Tremere, trzeba nadać jej także kilka cech odnoszących się do jej wychowania. Ponieważ Salistra nie ma Zalety modyfikującej zakres Rysów Charakteru, wartość tych atrybutów nie może przekroczyć ani +3 ani -3. Ken przyporządkowuje swej bohaterce następujące parametry:

Uparta +2

Wrażliwa -2

Fatalistyczna +3

Zrozumiała -1

Odważna +2

Pełna szacunku +1

Jeśli chodzi o ekwipunek, to nasza szanowna Salistra nie posiada żadnej broni, między innymi z tego względu, iż jak dotąd nie zdobyła żadnej biegłości w walce wręcz. W czasie podróży odziana jest w gładką, ciemną sutannę, która nie sugeruje żadnych magicznych zdolności. Ładunek ma równy zeru, więc i Obciążenie pozostaje przy tej wartości.

Krok siódmy: Bohaterka Kena jest już właściwie gotowa. Brakuje jej tylko kilku drobnych szczegółów, które uczynią ją pełniejszą.

Każdy ma przecież historię i jakieś nawyki, Salistra nie stanowi tu wyjątku.

Z wyglądu jest prostą kobietą o zaokrąglonych kształtach. Pomimo tego, nie ma nadwagi. Ta zawsze błada niewiasta swoją specyficzną posturą robi wrażenie zobojętniałej na świat zewnętrzny. Rzadko kiedy obchodzą ją sprawy innych, nawet jeśli przybierają one postać wyjątkowo dramatycznych czy ekscytujących. Jej beznamiętna twarz i zmatowowiałe, szare oczy jeszcze bardziej dopełniają postawę, poprzez którą wyraża swą pogardę światem. Zupełnie nie dba o swój wygląd, o czym świadczą mocno zaniedbane, pomierzwione włosy. Ręce i nogi Salistry są jakby nieco krótsze, a palce skarłowaciałe, choć silne i sprężyste (Wielkość nie ulega zmianie, wciąż ma wartość zero).

Salistra nabrała osobliwego przyzwyczajenia. Chodzi ona bowiem przez cały czas boso, bez względu na pogodę i porę dnia. Co dziwniejsze, jej stopy nigdy się nie wycierają ani nie odmrażają. Stąd też zyskała w obrębie Zgromadzenia przydomek „Zimnej Stopy”.

Urodziła się w typowej górskiej wiosce. Już w młodości została zmuszona do pracy w pobliskiej kopalni. To właśnie tam spotkała ją dziwna przygoda. Pewnego razu, kiedy przechodziła przez nowe wąskie przejście, spostrzegła coś tak niebywałego, że górnicy usłyszeli jedynie jej przerażający krzyk z głębi. Nie mogli wydusić z niej żadnej wiadomości. Młoda Salistra była tak przerażona, że przez długi okres czasu nie wypowiedziała żadnego słowa. Górnicy potwornie się przestraszyli i zakopali tunel. Byli przekonani, iż dokopali się do wrót Piekieł. Dalej, można się było spodziewać, że rodzice sprzedadzą ją pierwszemu lepszemu przyjezdnemu. Los chciał, że podróżnym był Mag Mostrensa, który już w pierwszej chwili rozpoznał głęboko tkwiący w dziewczynie Dar. To właśnie on wprowadził ją w tajemniczy i niezwykle świat magii.

Do dziś Salistra nie pamięta, co widziała w tunelu. Jednak obrazy wciąż gnębią ją w wizjach, przemawiając do niej, że ona i ziemia to jedność i że wkrótce muszą się ze sobą połączyć.

No i jest. Salistra jest gotowa. Spoglądając na bazowy koncept, z którego wychodził Ken, można zauważyć pewne zmiany. Ale postacie mają stać się niezależne, czyż nie?

Rozdział: Współczynniki

Aby nie robić drobnego zamieszania, zdefiniowane niżej współczynniki będące bezpośrednimi określnikami osoby podałem w rodzaju męskim. Jednakże należy pamiętać, że można je odnieść również do postaci o płci żeńskiej, tworząc w tym celu rodzaj żeński przymiotnika czy rzeczownika danego współczynnika.

Nie widzę innego rozwiązania problemu wynikającego z występowania rodzajów określników w języku polskim, stąd też wszystkie urażone takim stanem rzeczy panie serdecznie przepraszam. (przyp. tłum.)

Cechy

W grze **Ars Magica** jest osiem Cech: Inteligencja, Percepcja, Siła, Wytrzymałość, Prezencja, Komunikatywność, Zręczność i Szybkość, które ukazują fizyczne i psychiczne możliwości twojej postaci. Każda Cecha ma przyporządkowaną wartość określającą uzdolnienie w danym obszarze. Pamiętaj, że reprezentują one wrodzone możliwości, które nie będą zmieniane.

Poniżej rozpisaliśmy wszystkie Cechy wraz z ewentualnymi Specjalnościami:

INTELIGENCJA przedstawia zdolności do zapamiętywania i uczenia się. Postać nie jest oczywiście głupia, kiedy ma niską Inteligencję. Zdrowy rozsądek, chłopski rozum, mądrość – są to cechy bohatera, które portretuje jego gracz.

Cechy negatywne: *tępy, ociężały w myśleniu, zapominalski, leniwy, zidiociały, stumaniały, głupi, powolny w myśleniu, znudzony, dekadent, niedorozwinięty.*

Cechy pozytywne: *bystry, sprytny, szybki w myśleniu, roztropny, kreatywny, podstępny, mól książkowy, wykształcony, mądry, pragmatyczny.*

PERCEPCJA wyraża, jak dobrze dostrzegasz rzeczy również w sposób intuicyjny.

Cechy negatywne: *roztargniony, nie spostrzegawczy, nieuważny, obojętny, nieostrożny.*

Cechy pozytywne: *zaabsorbowany, wnikliwy, uważny, cierpliwy, ten, co musi wszystko dotknąć, o bystrym wzroku, spostrzegawczy, intuicyjny, marzycielski.*

SIŁA jest miarą twoich fizycznych zdolności takich jak: podnoszenie, pchanie, rzucanie, noszenie czy poruszanie. Ma ona duże znaczenie w walce, a ludzie z większą siłą są zwykle więksi od tych z mniejszą, pomimo że są w obrębie tej samej Wielkości.

Cechy negatywne: *kościste ręce, słaby uchwyt, wąski w barach, słaba kłata, drobny, zniedołężniały, opie-szały.*

Cechy pozytywne: *barczysty, silny uchwyt, niezłe bicepsy, długi krok, masywna kłata, krzepki.*

WYTRZYMAŁOŚĆ wyznacza, jak długo zniesiesz ból, czy jak daleko przejdiesz obciążony, zanim się zmęczysz. Jest to twoja wytrzymałość zarówno fizyczna, jak i psychiczna oraz żywotność określająca, ile zdołasz znieść ran, nim wyzioniesz ducha.

Cechy negatywne: *uporczywy kaszel, zdyszany, delikatnej budowy, nie zahartowany, o słabej woli, osłabiony, cherlawy, gnuśny.*

Cechy pozytywne: *nogi nie znające zmęczenia, silna budowa fizyczna, żelazna wola, silna osobowość, wytrzymały, silny umysł, wytrwały, z charakterem, mocny, człowiek z sercem.*

PREZENCJA opisuje twój wygląd, zachowanie i charakter. Ważna jest ona o tyle, o ile chcesz uzyskać dobre wrażenie i być atrakcyjnym. Nie koniecznie trzeba być fizycznie ładnym, uwagę przyciąga również sposób zachowania, sposób bycia. Co więcej, Prezencja niezbędna jest do wywarcia dobrego wrażenia jako wartość przywódca.

Cechy negatywne: pryszczaty, przetłuszczone włosy, twarz pokryta bliznami, bojaźliwe zachowanie, fałszywe spojrzenie, niedbala postawa, beznadziejne wystawianie się, skromny, kapryśny.

Cechy pozytywne: pociągający, świecące oczy, pojętny, wyprostowany, pewny krok, imponujący, serdeczny, o uczciwej twarzy, podnoszący na duchu, imponująca broda, dostojny, czarujący, królewskie zachowanie, rozkazujący wzrok, spojrzenie orla, towarzyski.

KOMUNIKATYWNOSĆ reprezentuje twoją umiejętność wystawiania i wyrażania się, która jest istotna zwłaszcza przy porozumiewaniu się. Ponadto, stanowi podstawę do nawiązania większości kontaktów międzyludzkich. Jej pozytywna wartość świadczy o tym, że postać potrafi dogadać się bez większych przeszkód.

Cechy negatywne: słaba dykcja, niewyraźne wymawianie, drżący głos, gardłowy głos, seplenienie, nudzący, mówienie bez związku, nieuprzejmy, wstrętne obyczaje, ironiczne wypowiedzi, ostry akcent, lakoniczne wypowiedzi, brak poczucia humoru, gadatliwy, mówienie nie na temat, zły zgryz.

Cechy pozytywne: przymilny rozmówca, gładki język, melodyjny głos, ekspresywne ręce, wyrafinowane poczucie humoru, ujmujący mówca, krasomówca, elokwentny.

ZREĆZNOŚĆ wskazuje na fizyczną zdolność do zwinnego poruszania się oraz do sprawnej manipulacji trzymanym w dłoni przedmiotem. Obejmuje ona koordynację oko-ręka, właściwe wykorzystywanie mięśni tudzież gibkość ciała. Zręczność pozwoli ustalić, jak ci pójdzie we władaniu mieczem czy rzucaniu nożem.

Cechy negatywne: drżące ręce, spastłość, dwie lewe ręce, niezgrabna sylwetka, niezgłuwate ruchy, ciężki krok, niezdarne kończyny, nie umie tańczyć, anemiczny.

Cechy pozytywne: zręczne ręce, płynne ruchy, pewny chód, stabilna dłoń, dobry tancerz, ruchliwy, niezły atleta, z gracją kota.

SZYBKOSĆ określa twą chyżość oraz twój refleks – zdolność do podjęcia szybkiej reakcji. Szybkość pomaga więc ustalić, kto będzie pierwszy w nagłym wyścigu. Ona także determinuje, czy wykonałeś coś dobrze w goniącym cię pośpiechu. Gdy kiedykolwiek Szybkość posłuży jako modyfikator do rzutu, Obciążenie – miara twego obładowania, również zostaje przydzielona, gdyż po prostu reagujesz wolniej, im więcej niesiesz.

Cechy negatywne: słaby refleks, odrętwiały, płaskostopy, powolny, letargiczny, nieruchawy, leniwy, otyły, ciężki.

Cechy pozytywne: dobry refleks, energiczny, nie potykający się, szybkie nogi, błyskawiczny, biegający na złamanie karku, chyży, nerwowy.

Zalety i Wady

HERMETYCZNE

Ograniczenie: *Hermetyczne Zalety i Wady mogą być wybrane wyłącznie przez postacie Magów.*

Zalety: różne

OSTROŻNY CZARODZIEJ: Jesteś bardzo ostrożny wobec niektórych przejawów magii, co daje ci o jedno Partactwo mniej (ale zawsze minimalnie jedno musi być). Koszt tej Zalety jest identyczny jak przy *Upodobaniu* (patrz niżej), z tym że tutaj określasz typ magii, w którym jesteś szczególnie ostrożny. Ta Zaleta doskonale łączy się z Wadą: *Wolny Magik*.

MAGIA CYKLICZNA: Twoja magia jest zharmonizowana z jakimś cyklicznym procesem, który można zaobserwować na łonie natury (np. obiegi słońca, księżyca, zmienność pór dnia, pór roku), wahając się przeto z niższego do wyższego napięcia. Cykliczność twojej magii musi być regularna, a ogólne wzrosty i spadki mocy zrównoważone (jeśli w czasie szczytu twa magia przybiera na mocy +4, to w czasie „dołku” traci -4). Zaleta ta jest w cenie połowy przydzielanego modyfikatora (więc gdy chcesz osiągać szczyt mając +4, koszt tej Zalety wynosi +2).

SERCE BESTII: Każdy Mag z Bjornaer posiada przynajmniej jedno zwierzęce wcielenie (zwane właśnie Sercem Bestii), które może być przybrane w dowolnym momencie bez rzucenia czaru. Twój mistrz dokładnie zbadał twoje serce, by sprawdzić, jaką formę będziesz mógł przyjmować. Jak widać, twoje Serce Bestii nie jest wyborem, ale jedną z twoich natur. Niektórzy są zdolni do wzięcia więcej niż jednej formy albo mogą nawet przybrać postać przedmiotu czy rośliny (wówczas mówi się o Sercu Kształtu). Z czasem, posiadając Serce Bestii, zyskuje się coraz więcej zwierzęcych aspektów w ludzkiej postaci. Zmiany dotyczą przede wszystkim osobowości i wyglądu ze-

wnętrznego, stąd też musisz wziąć Rys Charakteru o nazwie odpowiadającej twojej zwierzęcej naturze (np. Niedźwiedź). Im wyższa wartość tego współczynnika, tym bardziej będziesz identyfikował się ze swym zwierzęcym kształtem. Koszt: +2 za agresywne zwierzę (np. wilk, wół, niedźwiedź), a +1 za nie agresywne zwierzę.

MAGICZNE UPODOBANIE: Posiadasz upodobanie (które traktuje się jako zwykłą Umiejętność) w ściśle określonym rodzaju magii. Jego wartość służy jako dodatni modyfikator przy rzucaniu czarów oraz przy czynnościach laboratoryjnych (podwyższa wartość Całkowitego Laboratorium), pod warunkiem że odbywają się one w obrębie rzeczoności Upodobania. Umiejętność, jaką jest Upodobanie, funkcjonuje identycznie jak każda inna Umiejętność – trzeba przydzielić odpowiednią ilość Punktów Doświadczenia, by móc ją podnieść na wyższy poziom. Upodobania są o tyle ważne, ponieważ można je rozwijać wydając Punkty Doświadczenia, czego nie można robić ze Sztukami – te wymagają specjalnych studiów.

Przykłady Upodobań +1: walka z demonami, wodne stworzenia, dusza i ciało, śmierć i starzenie się, wiatr, transformacje własnego ciała.

Przykłady Upodobań +2: leczenie, lasy i leśne zwierzęta, faerie, uczucia, skały.

Przykłady Upodobań +3: każda Forma jak np. Terram czy Mentem.

Przykłady Upodobań +4: każda Technika taka jak Creo czy Perdo.

WOLA PONAD FORMĄ: Ta tajemna zdolność działa na podobnej zasadzie, co *Magiczne Upodobanie* (tzn. oprócz posiadania tej Zalety, musisz jeszcze podwyższyć reprezentowany przez nią poziom Umiejętności). Wartość, jaką sobie nabędziesz, będzie służyć jako pozytywny modyfikator do czarów, które zmieniają twój kształt – na ten, który ci odpowiada oraz jako premia do Naturalnej Od-

porności przeciw czarom, które zmieniają twój kształt – na ten, który ci nie odpowiada. Poziom tej „Umiejętności” pozwala także ustalić, czy siła twojej woli będzie w stanie przywrócić cię do ludzkiej, czy też do innej twojej naturalnej postaci. Gdy rzucono na ciebie czar transformacji, a ty chcesz powrócić do swej pierwotnej formy, możesz wtedy co Runde próbować wykonać rzut stresowy + wartość twojej *Woli Ponad Formą* o trudności 9+. Jeśli rzut się powiedzie, możesz normalnie wrócić do swej naturalnej postaci. Koszt: +2 jeśli twoje inne wcielenia są agresywnymi zwierzętami, zaś +1 jeśli nimi nie są.

UKRYTY KSZTAŁT: Zaleta ta jest dostępna wyłącznie dla Magów z Bjornaer. Dzięki niej żadne hermetyczna magia nie będzie w stanie ustalić obecności twego Serca Bestii. Czary takie jak *Ujrzenie Prawdziwej Postaci* ukazują twój obecny kształt jako ten naturalny. Magia innego rodzaju na przykład feeryczna może być zdolna do wykrycia Serca Bestii; ostatecznie pozostaje to w gestii Opowiadacza. Koszt: +2 jeśli Serce Bestii jest agresywne, +1 jeśli takie nie jest.

SYSTEMATYCZNY MAGIK: Jesteś bardzo dobry w magii Formułowanej. Wypracowałeś sobie metodyczny sposób rzucania czarów Formułowanych. Otrzymujesz pozytywny modyfikator w wysokości połowy ceny tej Zalety do wszystkich czarów tego typu, które masz zamiar rzucić. Jednakże jeżeli odejdziesz od konsekwentnego stylu czarowania, stosując odmienny ton głosu i inne gesty, to nie dostajesz wspomnianych premii.

Zalety: +1

ZDOLNY UCZEŃ: Uzyskujesz +5 do wartości Całkowitego Laboratorium, ale tylko wtedy, gdy uczysz się czarów.

MÓL KSIĄŻKOWY: Twoją smykałką jest czytanie magicznych ksiąg. Zawdzięczając swej zdolności do czytania pomiędzy wierszami, doskonale wiesz, co autor danego tekstu ma na myśli. Traktuj więc wszystkie książki, z których chcesz się dokształcić w magii, jakby ich poziomy były dwukrotnie wyższe.

ZRĘCZNY W MAGII: Twoja ustepliwość i zgodność w jednej Sztuce jest niewątpliwa. Przy rzucaniu czarów otrzymujesz wyłącznie połowę ujemnych modyfikatorów wynikających z fizycznie niezręcznych warunków. Tak więc, jeśli chcesz rzucić szybki czar bez wypowiedzania słów i czynienia gestów, zastosuj modyfikator -10 a nie -20.

PREMIA DO CHOWAŃCÓW: Uzyskujesz o 10 punktów dodatknych więcej przy ustalaniu siły trzech szpagatów dla swego chowańca.

DODATKOWE CZARY: Rozpoczynasz grę z dziesięcioma dodatkowymi Poziomami czarów. Ta Zaleta może być wzięta więcej niż raz.

DODATKOWE SZTUKI: Zaczynasz grę z dziesięcioma dodatkowymi Punktami Doświadczenia przeznaczonymi na zakup magicznych Sztuk. Ta Zaleta może być wzięta więcej niż raz.

FEERYCZNA MAGIA: Zaleta ta podobnie jak *Magiczne Upodobanie* daje ci możliwość nabycia poprzez wydanie Punktów Doświadczenia specjalnej Umiejętności zapewniającej uzyskanie premii do czarów, które parają się z istotami faerie. Im wyższa wartość w tejsze Umiejętności, tym jesteś dziwniejszy i bardziej feeryczny.

DELIKATNY DAR: Mianem „Dar” określa się wrodzoną zdolność służącą do kreowania magii, która zwykle w mniejszym, czy też większym stopniu drażni zwykłych ludzi i zwierzęta. Normalni Magowie otrzymują ujemny modyfikator -3 przy rzutach badających stosunki międzyludzkie. Jednak ty posiadasz delikatny dar, który w żaden sposób nie przeszkadza ludziom ani zwierzętom. Dlatego też wyżej wymienionego ujemnego modyfikatora nie dostajesz.

HERMETYCZNY PRESTIŻ: Ponieważ masz sławnego i bardzo cenionego mistrza (nauczyciela), inni równie dobrze okazują respekt tobie, nawet jeśli nie zasłużyłeś, by być w ten sposób traktowany. Co niektórzy wielce ci zazdroszczą i wręcz oczekują od ciebie więcej niż od innych Magów. Weź Reputację +3 ze Specjalnością Hermetycznego Prestiżu.

QUAESITOR: Ta Zaleta obejmuje Hermetyczny Prestiż (nie trzeba go kupować) i daje ponadto jakieś dodatkowe przywileje (zazwyczaj sądownicze) w Zakonie Hermesa. Pomimo tego są i pewne restrykcje przybierające chociażby taką formę, że nie możesz głosować na Trybunał albo inną np. zabraniającą ci powierzenie swych zobowiązań innym w celu zlikwidowania stronnictwa twego sądu.

NIEZWYKŁA POMYSŁOWOŚĆ: Otrzymujesz +3 przy wymyślaniu nowych czarów, zaklinaniu przedmiotów i tworzeniu eliksirów życia. Natomiast w trakcie eksperymentów dostajesz modyfikator +6.

DOGLĘBNE Opanowane CZARY: Dysponujesz dwudziestoma Punktami Doświadczenia, aby wykorzystać je do Dogłębnego Opanowania Czarów.

OSOBISTE ŹRÓDŁO VIS: Posiadasz dostęp do źródła *vis*, które możesz uznać za własne. Twój zysk sprowadza się do jednego pionu *vis* na porę roku (4 piony na rok). Rodzaj *vis* musi być wciąż ten sam, a jego wyboru dokonujesz w czasie kreowania postaci. Niektórzy Magowie czerpią *vis* ze swych włosów, krwi, czy też z innych znanych jedynie im źródeł. Bez względu na to skąd pobierasz *vis*, źródło może przysporzyć ci немало kłopotów (szczególnie gdy jest to jedna z twych części ciała), jako że może wzbudzić zainteresowanie innych albo co gorsza zostać użyte przeciw tobie. Sągę zaczynasz bez osobistej *vis*, bowiem twój mistrz zabrał ci cały jej zasób, kiedy byłeś terminatorem.

WYJĄTKOWE OKOLICZNOŚCI: W pewnych ściśle określonych warunkach jesteś zdolny kreować swą magię lepiej niż zwykle – wówczas dostajesz +3 do rzucania czarów i na odpor-

ność na nie. Przykładowe okoliczności: w czasie burzy, w powietrzu, dotykając cel.

UCZUCIOWY PISARZ: Piszesz o magii z wielkim entuzjazmem i zaangażowaniem. Potrafisz zapisać cztery punkty Sztuki w każdej porze roku zamiast trzech, lecz możesz pisać tylko do dwóch trzecich wartości twej Sztuki na porę roku. Możesz również przełać na papier 80 Poziomów poznanych czarów w jednej porze roku lub przepisać 240 Poziomów czarów, które zostały już spisane. Co do pism laboratoryjnych, to w jednej porze roku możesz zapisać 100 Poziomów tak by były czytelne dla innych albo skopiować 250 Poziomów czarów, które są już czytelne. (Ta Zaleta może być zestawiona z Wadą: *Niezrozumiały*, pozostawiając cię z dużą ilością wartościowych ksiązek, których nikt pomimo usilnego starania nie może zrozumieć.)

Zalety: +2

NIEZALEŻNA MAGIA: Magia, którą tworzysz, jest bardzo blisko związana z twą wewnętrzną energią, co w efekcie zmniejsza szansę na poddanie cię wpływom zewnętrznym. Podziel przez dwa wszystkie zarówno dodatnie, jak i ujemne modyfikatory wynikające z nadnaturalnych Aur – Magicznej, Feerycznej, Boskiej, Racjonalnej i Piekielnej.

SAMOUK: Twoja niezależność w myśleniu rozwinęła się do tego stopnia, że dużo szybciej uczysz się samemu. Jednak masz spore trudności w pojmowaniu rzeczy z ksiązek, czy też wykładanych przez innych. Otrzymujesz +2 do rzutów, kiedy uczysz się z *vis*. Jeśli chodzi o książki, to ich współczynnik zmniejsza się wobec ciebie do połowy.

CICHA MAGIA: Twojej magii nie przeszkadza przyciszony głos. Możesz zatem rzucać swobodnie (bez żadnych ujemnych modyfikatorów) czary przy słabym głosie, a modyfikator do rzucania czaru bez wypowiedzenia słów wynosi w twoim przypadku tylko -5. Pomimo tego, nie uzyskujesz żadnych premii za użycie mocnego głosu, chociaż tę właści-

wość możesz wziąć jako Zaletę: *Wyjątkowe Okoliczności*. Poza tym dostajesz normalny modyfikator przy użyciu donośnego głosu.

EFEKTY UBOCZNE: Tworzone przez ciebie czary ulegają pewnym efektom ubocznym, które są właściwie pożyteczne, lecz niekiedy mogą stać się dokuczliwe. Ich intensywność wzrasta z natężeniem użytej magii (przy czarach dwudziestopoziomowych lub wyższych). Korzystanie z magii może na przykład: mieć pozytywny wpływ na twą urodę (+1 do Prezencji na dzień się minut po rzuceniu czaru), roztaczać wokół ciebie przyjemny zapach (likwidując drażniące wyziewy) albo i oczyścić twój umysł z natrętnych myśli (premia przy rzutach na Koncentrację), co zostanie zaobserwowane tuż po rzuceniu czaru. Efekty uboczne niemal zawsze zawierają w sobie pewne niuanse, które dostrzegalne są dopiero pod wpływem bardzo silnej magii, czy też pewnych warunków.

SUBTELNA MAGIA: Twoje czary nie wymagają gestów. Możesz więc ze spokojem (bo nie dostajesz żadnego ujemnego modyfikatora) czarować bez nich. Nie dostajesz jednak nic za stosowanie normalnej gestykulacji, a za używanie energicznych gestów otrzymujesz normalny, pozytywny modyfikator.

SZYBKIE MAGIK: Wytworzenie magii zabiera ci dużo mniej czasu niż innym Magom. Przy rzucaniu szybkich Spontanicznych czarów zyskujesz +3 do czasu ich rzucenia. Natomiast, gdy rzucasz czar Formułowany jednocześnie z innym Magiem, to twój zawsze jest pierwszy (lecz wciąż ma miejsce pod koniec Rundy po wszystkich innych akcjach). Jeśli obydwaj rzucający posiadają tę Zaletę, rzut prosty z modyfikatorem +3 pozwala ustalić, kto będzie szybszy. Jakkolwiek czas rzucenia Rytuału nie może być zredukowany poprzez tę Zaletę.

Zalety: +3

UCZEŃ FAERIE: Kiedyś miałeś okazję zapoznać się z obrzędami i praktykami faerie stosowanymi w ich magii. Dostajesz modyfikator +4 do wszyst-

kich rzutów związanych ze Znajomością Faerie, nawet jeśli tej Umiejętności nie posiadasz. Wiesz również, jak się zachować w obrębie przeróżnych istot faerie. Dla przykładu znasz rytuały niezbędne do porozumiewania się z klekotaczami, feeryczne rośliny i sposoby ich wykorzystania oraz etykietę tych wynioślejszych faerie. Posiadasz także *Chłopski Rozum* (działający na zasadzie Psychicznej Zalety +1) przy komunikowaniu się z tymi jakże dziwnymi stworzeniami. Bądź jednak uświadomiony, iż istoty faerie najprawdopodobniej nie będą zadowolone z rozpowszechniania wiedzy o nich.

TRWAŁA MAGIA: Twoje czary trwają dłużej niż zwykle (ta Zaleta nie dotyczy czarów Chwilowych ani Trwałych). Sekretny rzut stresowy Opowiadacza pozwala ustalić, ile razy dany czar wydłuży się. Wyrzucenie zera oznacza normalny Czas Trwania, a Partactwo natychmiastowe przerwanie działania czaru, przy którym rzucający traci jeszcze Krótkotrwały Poziom Zmęczenia. Czar Spontaniczny Intéllego Vim z Poziomu dziesiątego mówi, na ile dokładnie ten czar będzie działał. Zauważ, że ta Zaleta częstokroć może odwrócić się przeciw tobie, zwłaszcza wtedy, gdy będziesz chciał uzyskać krótkotrwały czar. Wydłuża ona czas działania również tych czarów, które wymagają *vis* podczas ich rzucania.

MAGIA SPONTANICZNA ZWIĄZANA Z ŻYCIEM: Kreowana przez ciebie magia Spontaniczna ściśle wiąże się z twoimi siłami życiowymi, pozwalając ci osiągnąć o wiele więcej niż większość Magów, niestety, dość znacznym kosztem. Dodatkowa energia wyzwala się wtedy, kiedy zdecydujesz się zmęczyć w trakcie rzucenia czaru. Jednak Poziom Zmęczenia nie jest jeszcze w tej chwili wydawany. Zamiast tego deklarujesz Poziom efektu, który masz zamiar osiągnąć. Po wszystkich modyfikacjach, które są dodawane do wyniku rzutu kosztą i podzieleniu otrzymanej wartości przez dwa, Poziom wyrzucony odejmuje się od Poziomu zadeklarowanego. Czar zostaje normalnie rzucony

przy Poziomie przez ciebie proponowanym, ale kosztem wydania jednego Długotrwałego Poziomu Zmęczenia za każde pięć Poziomów lub ich części, przez które nie udało ci się osiągnąć zadeklarowanego Poziomu. Taką procedurę stosuje się, gdy Poziom wyrzucony jest niższy od proponowanego. Jeśli zaś powyższy warunek nie jest spełniony, to opierając się na tej samej zasadzie, trzeba wydać nie Długo-, lecz Krótkotrwały Poziom Zmęczenia.

Spadek każdego następnego Długotrwałego Poziomu Zmęczenia poniżej Nieprzytomności traktowany jest jako obniżenie Poziomu Żywności. (Owszem, zabicie się przez zbyt potężny czar jest całkiem możliwe.) Przy pojedynczym Partactwie czar wychodzi, lecz bazowy rzut wynosi zero (wówczas za każde pięć Poziomów albo ich części deklarowanego Poziomu, tracisz jeden Długotrwały Poziom Zmęczenia). Przy wielokrotnym Partactwie cierpisz powyższy efekt plus inne efekty Partactw.

Zalety: +4

W HARMONII Z ŻYWIŁAMI: Od dawna zadomowił się w tobie talent do rzucania czarów powiązanych z żywiołami (Aquam, Auram, Ignem, Terram). Gdy kiedykolwiek masz do czynienia z tymi Formami, zyskujesz +4 do wszelkich rzutów.

MAGIA SPONTANICZNA CIĄGŁA: Rozporządzasz większą kontrolą nad magią Spontaniczną niż inni Magowie. Pozwala ci to poprzez podładowanie przez kilka Rund osiągnąć silniejsze czary. Ta Zaleta modyfikuje nieco zasady stosowania magii Spontanicznej. W czasie, gdy rzucając Spontaniczny czar, zdecydujesz się zmęczyć (tzn. chcesz wydać Krótkotrwały Poziom Zmęczenia), to wtedy możesz opóźnić wyjście Spontanicznego czaru na kilka Rund. Za każdą Rundę czekania i wydania kolejnego Krótkotrwałego Poziomu Zmęczenia zamiast dzielnika („przez 2” jak mówią zasady standardowe) przydzielany jest mnożnik. Po pierwszej Rundzie wynik mnoży się przez 50%, po drugiej przez 75%, a po trze-

ciej przez 100% (tutaj bierze się podstawową wartość). Hermetycznie nie-możliwe jest podładowanie mocy czaru po trzeciej Rundzie. Jako że po każdej Rundzie męczysz się, podbudowując czar, dostajesz ujemne modyfikatory za Zmęczenie, które przydziela się podczas twojego rzucenia czaru.

ŻYJĄCA MAGIA: Możesz wykorzystać ludzkie siły życiowe do spotęgowania tworzonej przez siebie magii. Każdy Poziom Żywotności pobrany z chętnego dawcy może zostać użyty w miejsce traconego przez siebie Poziomu Zmęczenia (zarówno Krótkojak i Długotrwały). Możesz także spożytkować własne Poziomy Żywotności do rzucania czarów. Osoba, z której czerpiesz Żywotność, pomimo swych chęci oddania sił życiowych, musi wykonać rzut 6+ na Wytrzymałość. Jeśli rzut powiedzie się, wtedy jej organizm odmawia wysysania zeń życia. Magiczna Odporność bazowana na Formie rzuconego czaru również będzie chronić dawcę.

BEZGŁOŚNA MAGIA: Twoje czary nie wymagają wypowiedziania żadnych słów, możesz więc obejść się bez nich, nie dostając przy tym żadnych ujemnych modyfikatorów. Mimo wszystko, nie otrzymujesz żadnych dodatkowych modyfikatorów za używanie mocnego głosu, choć możesz tę właściwość wziąć jako Zaletę: *Wyjątkowe Okoliczności*. Za użycie donośnego głosu wciąż dostajesz normalny, pozytywny modyfikator.

Zalety: +5

MAGIA BEZ SKAZY: Z niewyobrażalną perfekcją idzie ci nauka czarów Formułowanych. Gdy uczysz się ich bądź opracowujesz nowe, są one automatycznie Dogłębnie Opanowane bez wydawania dodatkowych Punktów Doświadczenia. Wszystkie twoje początkowe czary także są Dogłębnie Opanowane.

NOCNY MAREK: Nosisz w sobie przyzwyczajenie do czytactwa o późnych, często nocnych porach. Podczas końca każdego roku dostajesz jedną dodatkową porę roku na naukę magicznych Sztuk. W tej „dodatkowej”

porze roku musisz uczyć się innej Sztuki od tej, którą studiujesz przy świetle dziennym.

ELEMENTALISTA: Jesteś elementalistą – czarodziejem naturalnie upodobałym (jak hermetyczna Zaleta +1) w żywiołach: Aquam, Terram, Ignem i Auram, z tym że Umiejętność tę posiadasz już na poziomie szóstym. Ceną, jaką musisz ponieść za tak wygórowane korzyści, jest fakt, iż prezentujesz sobą słabe powiązania z magią hermetyczną, co w efekcie dzieli przez 2 wszystkie twoje rzuty obejmujące Vim oraz uniemożliwia ci rzucanie czarów Rytualnych, włączając w to te, które obejmują żywioły.

Wady: różne

SŁABA MAGIA FORMUŁOWANA: Nie najlepiej wychodzą ci czary Formułowane. Odejmij zatem koszt tej Wady przy każdym rzucie czaru Formułowanego (np. Wada -2 oznacza, iż dostajesz -2 do wszelkich rzutów na magię Formułowaną).

Wady: -1

WADLIWA PARMA: Twoja *Parma Magica* jest wadliwa i zapewnia przez to stosunkowo słabą ochronę (połowa normalnej Odporności) przed jedną z Technik, która jest główną Sztuką w czarze a nie jego Rekwizytem. Ta Wada może być wzięta wielokrotnie z różnymi Technikami.

MAGIA ZWIĄZANA Z ŻYCIEM: Kreowana przez siebie magia jest rdzennie powiązana z twoją energią życiową. Jeśli więc umrzesz, wygasną i wszystkie (nawet Rytualne) efekty twoich czarów oraz nadane przez siebie przedmiotom magiczne właściwości. (Tę Wadę wziąć można tylko wówczas, gdy cała Trupa wyrazi zgodę na to, by czary mogły działać po śmierci tych, którzy je rzucili.)

PUNKTY ZMIERZCHU: W czasie gdy byłeś terminatorem, starłeś się z dziką, silną magią, która naznaczyła cię pulą punktów Zmierzchu. By dowiedzieć się, ile tych punktów masz, wykonaj rzut prosty, a wynik podziel przez dwa. Możesz oczywiście zyskać

jeszcze więcej tych punktów zanim zaczniesz brać eliksir życia. Jak by nie było, zdecyduj się na charakter minionego zdarzenia, które spowodowało, że doświadczyłeś tymczasowego Zmierzchu.

EKSCENTRYCZNY CZARODZIEJ: Posiadasz złą Reputację na poziomie drugim ze Specjalnością: ekscentryczny czarodziej. Pomimo tego, że jesteś członkiem Zakonu, inni Magowie są wobec ciebie nieufni i co ważniejsze, nie okazują ci zbyt wielkiego poważania.

RAŻĄCY DAR: Twój Dar (zdolność do czarowania) jest łatwo wyczuwalny przez innych. Przy wszelkich rzutach socjalnych stosuje się wobec ciebie ujemny modyfikator w wysokości -6. Zwierzęta w twym pobliżu są zaniepokojone i przestraszone do tego stopnia, że z łatwością mogą się rozwścieczyć na twój widok. Podobnie ludzie podświadomie zdają sobie sprawę, że coś z tobą jest nie tak, nawet jeśli nie wiedzą, iż jesteś Magiem. (Musiałeś prowadzić samotny tryb życia nawet przed tym, jak zostałeś terminatorem.)

ZOBOWIĄZANY DO VIS: Wmieszałeś się w jakieś osobiste porachunki, w wyniku których musisz płacić komuś 4 piony *vis* na rok. Zobowiązanie to może doprowadzić cię do niemiłych konsekwencji, z hermetyczną karą włącznie.

SŁABY PISARZ: Pisziesz o magii bardzo wolno i niewprawnie. Możesz zapisać tylko jeden punkt Sztuki na jedną porę roku (jednak nie więcej niż 1/3 twojej wartości w tej Sztuce), dokonywać transkrypcji 15 Poziomów czarów oraz kopiować w tempie 40 Poziomów czarów zapisanych w czytelnej formie. Co do tekstów laboratoryjnych, to w jednej porze roku możesz przełożyć tylko 40 Poziomów na formę czytelną dla innych, a przepisać 100 Poziomów, jeśli w takowej postaci już są. Nie potrafisz także wykorzystać run Verditus ani innych magicznych pism.

SZKODLIWE OKOLICZNOŚCI (RZADKIE I NIEZNACZNE): Twoje rzuty na magię dostają ujemne modyfikatory -5 pod

wplywem pewnych warunków, którymi mogą być: będąc w dużym mieście, czy też pod ziemią.

ZNIESŁAWIONY MISTRZ: Twój nauczyciel okrył się niegdyś szeroką wzgardą i takową hańbą. Większość Magów uważa cię za kogoś innego, oczekując przeto znacznie więcej niż od twego mistrza, nawet jeśli nie zrobiłeś niczego niezwykłego. Inni Magowie z kolei darzą cię traktowaniem pełnym niechęci, a czasem i nienawiści, uznając, że nie powinienes należeć do Zakonu. Twój nauczyciel mógł być w przeszłości satanistą, włóczęgą lub po prostu póldiotą. Posiadasz złą Reputację jakiegoś określonego typu z poziomu drugiego ze Specjalnością: pośród Magów.

LUŻNA MAGIA: Brak w twojej osobie koncentracji i silnej woli, przez co nie potrafisz Dogłębnie Opanowywać czarów.

BRAK PIECZĘCI: Twoja pieczęć (symbol twego członkostwa w Zakonie Hermes) jest wciąż w rękach *Parens* (twojego dawnego mistrza). Nie możesz przez to głosować na Trybunale, a Mag trzymający twą pieczęć może wezwać cię do wykonania specjalnego zadania. Jeśli masz na głowie *fili* (własnych byłych terminatorów), oni nie otrzymają swoich pieczęci, póki ty nie dostaniesz swojej. By dopiąć swego, musisz pokonać swego zwierzchnika w *Certámen*.

POMNIEJSZE BRAKI W MAGII (RZADKIE): Masz trudności w jednej ze Sztuk, dlatego jej wartość zmniejszona jest do połowy, zaokrąglając w dół (jakkolwiek podczas nauki traktuj normalnie wartość tej Sztuki). Na przykład, jeśli posiadasz wartość 9 punktów, to do wszystkiego bierze się wartość 4, lecz nadal nie możesz podjąć nauki z magicznej księgi opatrzonej wynikiem 6. Do tej Wady nie wybieraj żadnej Techniki ani Córporum ani Vim.

NIEUNIKNIONA KONIECZNOŚĆ: W przypadku kreowanej przez ciebie magii, musisz zrobić coś (na szczęście relatywnie prostego), by twe czarowanie doszło do skutku. Twoje czary mogą na przykład zadziałać tylko wtedy, gdy będziesz śpiewał lub okrecisz się najpierw w koło.

SKĄPY MISTRZ: Twój opiekun nauczył cię dużo mniej niż większość nauczycieli zdolnych jest do nauczania swych terminatorów. Toteż masz do dyspozycji zaledwie 130 Punktów Doświadczenia na czary i 130 Punktów Doświadczenia do rozdziału na Sztuki. Prawdziwy chytrus z twego mistrza!

SPACZONA MAGIA: Twojej magii towarzyszy jakiś irytujący efekt uboczny zauważalny zaraz po rzuceniu czaru. Przybiera on zawsze tę samą postać, choć jego intensywność zależy od Poziomu rzuconego czaru. Do worka przykładów włożyć można: różne hałasy, zapachy, efekty świetlne, zaniepokojenie zwierząt, powiewy wiatrów, śmierdzący śluz czy nawet rozdrażnienie i rozwścieczenie samego siebie. Ta Wada nie powinna sprawiać większych problemów, chociaż przyznać trzeba, że jest nieźle dokuczliwa.

Dręczący Mistrz: Twój mistrz jakoś nie dostrzegł faktu, iż ty pomyślnie zdałeś Sprawdzian Terminatora (który przejść trzeba, by zostać Magiem) i z tego względu sporadycznie przejawia skłonności do przeszkadzania ci w politycznych zagrywkach tudzież w innych działaniach, na które ma wpływ.

MAGIA VERDITUS: Każdy rzucony przez ciebie czar Formulowany wymaga małego składnika – Ogniskowej Czar. Podczas gdy inni Magowie, korzystając z Ogniskowej, zyskują specjalne pozytywne modyfikatory, ty nie otrzymujesz żadnych. Z drugiej strony posiadasz specjalną Tajemną Biegłość – Magia Verditus pomagając ci w wytwarzaniu zaklętych przedmiotów. Wartość tej Umiejętności, którą musisz nabyć osobno, przydziela się do wartości Całkowitego Laboratorium przy tworzeniu wszelkich magicznych przedmiotów, włączając w to eliksiry życia. Możesz do tej Umiejętności dodać także Specjalność (np. eliksiry, dowolna Technika czy Forma). Magowie z Verditus zwykle nie mają trudności w takich magicznych aspektach jak: Tajemne Biegłości, *Parma Magica* czy *Certámen*.

Wady: -2

ZŁA OPINIA: Członkowie Domu Quaesitoris podejrzewają cię o jakąś okropną hańbę typu satanizm czy dawną przynależność do Domu Dienne. Jest mało prawdopodobne, by twe imię zostało kiedykolwiek oczyszczone z zarzutów. Czy są one słuszne, czy nie, będziesz musiał znieść grad spadających na ciebie oskarżeń, choć większość z nich będzie zapewne rezultatem nadzwyczaj wybujałej zuchwałości. Mimo wszystko, ci z Quaesitoris przez cały czas będą mieli cię na oku, co krok kontrolując twe poczynania i zadając mnóstwo pytań. Pamiętaj, jeśli coś nieprzyjemnego wydarzy się w twym pobliżu, jesteś pierwszy na liście podejrzanych. Członkowie Quaesitoris będą również usiłowali przeszkodzić każdej osobie z twego rodzaju w osiągnięciu wyższego statusu społecznego. Weź złą Reputację na poziomie pierwszym określonego typu ze Specjalnością: wśród Quaesitoris. Jedyńą drogą, by pozbyć się tej Reputacji, to wyprzeć się swej głęboko zakorzenionej tradycji lub w jakiś sposób oczyścić się z zarzutów.

Podejrzenia być może są prawdziwe, wtedy sam dobrze wiesz, co przeszkrobałeś i możesz wziąć Wadę: *Mroczna Tajemnica* (jednak musisz zakupić ją normalnie).

SZKODLIWE OKOLICZNOŚCI (CZĘSTE I NIEZNACZNE): Twoje rzuty na magię w pewnych okolicznościach o umiarkowanej częstotliwości otrzymują ujemne modyfikatory w wysokości -5. Warunki mogą być podobne do następujących: przebywanie w mieście zamieszkałym przez 200 lub więcej mieszkańców, podczas nocy. Tego typu okoliczności są trudne bądź niemożliwe do uniknięcia.

SZKODLIWE OKOLICZNOŚCI (RZADKIE I POWAŻNE): Podziel swe magiczne rzuty przez 2 w pewnych określonych, rzadkich okolicznościach takich jak: rzucanie czarów na zwierzęta czy gdy nie stoisz.

BRAK KONCENTRACJI: Ze względu na twą niemożność skupienia się, nie możesz posiadać Umiejętności Koncentracji i rzucać Rytualnych czarów.

BRAK KONTROLI: Po rzuceniu każdego czaru musisz poświęcić Rundę na odzyskiwanie swej psychicznej sprawności. Jeśli zdecydujesz się rzucić kolejny czar bez uprzedniego odpoczynku, podziel wynik rzutu kostką na jego rzucenie przez 2. Z tego powodu zaklęte przedmioty bardziej ci służą.

OGRANICZENIE (RZADKIE): Twoja magia nie działa pod wpływem rzadkich okoliczności takich jak: kiedy dotykasz zwierzę lub na konkretne cele np. ptactwo.

DZIKA MAGIA: Nie możesz kontrolować swej magii z taką pewnością i dokładnością jak inni Magowie. Otrzymujesz dodatkowy rzut na Partactwo, jeśli kiedykolwiek masz do czynienia z magią. Ponadto, by Dogłębnie Opanować czary, musisz wydać dwa razy więcej Punktów Doświadczenia.

KRÓTKOTRWAŁA MAGIA: Czas trwania rzuconych przez ciebie czarów jest znacznie krótszy niż być powinien normalnie. Twe czary o Czasie Trwania Trwałym traktuje się jako Roczne, te Roczne jako Księężycowe, Księężycowe z kolei jako Słoneczne, a Słoneczne trwają ledwie godzinę bądź dwie. Zaś czary o Czasie Trwania Krąg albo Chwilowym nie ulegają modyfikacji. Niemniej jednak czary, których Czas Trwania został wydłużony przez *vis* nie podlegają efektom tej Wady.

BEZŁADNA MAGIA: Nie potrafisz wykorzystać zdobytej już wiedzy do tworzenia i uczenia się nowej magii. Stąd też nie zyskujesz żadnych dodatknych modyfikatorów ze znajomości czaru Podobnego do tego, którego się właśnie uczysz lub opracowujesz. Także przy zaklinaniu przedmiotów nie otrzymujesz premii wynikającej z włożonych już w przedmiot mocy Technik i Form.

SŁABA MAGIA: W pewnych typach magii wyraźnie jesteś słaby, z tego względu iż nie możesz przeniknąć przez Naturalną i Magiczną Odporność. Przy rzucaniu czarów w zamysle magicznej penetracji podziel wynik rzutu kością przez dwa oraz zwiększ wartość Naturalnej Odporności o 3.

NIEZGODNE SZTUKI: Z jakichś powodów jesteś niezdolny do stosowania pewnej kombinacji Techniki i Formy (wyłączając z szeregu możliwości z Vim oraz Córporum). Ta Wada może być wzięta wielokrotnie za każdym razem dla innej kombinacji.

NIEZROZUMIAŁY: Pojmujesz wszelkie aspekty magii w sposób wysoce kuriozalny. W efekcie jesteś niemal niezdolny do komunikacji na tego typu tematy. Odejmij 4 od Komunikatywności, gdy rozmawiasz o magii, pomimo iż zapewne usiłujesz, by twe wypowiedzi były niezmiernie jasne. Jeśli jednak chcesz, aby twa mowa była mętna, to właściwie nie musisz czynić wielkich starań – i tak mało kto wie, co masz na myśli. Wada ta posiada także inne właściwości:

- Czytający twoje notatki ludzie muszą wykonać rzut 12+ na Inteligencję + Pisanie po łacinie. Nawet jeśli im się on powiedzie, to i tak dostrzegają poniższe efekty tej Wady.

- Pisanie o Sztukach: Jeśli piszesz książkę o jednej z magicznych Sztuk, to niezaprzeczalne jest, iż trudno będzie ją zrozumieć. Każdy, kto próbuje cokolwiek przeczytać, musi rzucić na Inteligencję + wartość tejże Sztuki albo nie będzie miał z niej jakiegokolwiek pożytku. Zajądło mole książkowe otrzymują modyfikator +5 do rzutu. (To czyni, że nowicjusze nie mają praktycznie szans, by odcyfrować twe zapiski, gdy tymczasem dla starych wyjadaczy to pryszcz.)

- Transkrypcja czarów: Czary, które zdołałeś już zapisać, traktuje się jakby były o pół Poziomu wyższe – to odzwierciedla, jak trudno jest się ich nauczyć. (Toteż czar z 20 Poziomu wymaga wartości Całkowitego Laboratorium 30, aby móc się go nauczyć.)

- Szkolenie terminatorów: Twój terminatorzy zazwyczaj posiadają Wadę: *Skąpy Mistrz* (nawet jeśli jesteś nadzwyczaj hojny), jako że nie mogą zrozumieć tego, co ty im tłumaczysz. Musisz wykonać rzut 3+ na twą Komunikatywność o magii + Inteligencję terminatora, aby nauczyć go choć jeden punkt Teorii Magii podczas jednej pory roku. Nie ciesz się jednak zbyt, gdyż terminator prawdopodobnie

dobnie szybko się zniecierpliwi i opuści cię, zanim magiczne szkolenie dobiegnie końca.

BRAK CHOWAŃCA: Z powodu twej magicznej lub naturalnej ułomności nie jesteś w stanie nawiązać więzi z jakimkolwiek zwierzęciem, co uniemożliwia ci posiadanie chowańca. Ta Wada nie może być wzięta przez żadnego Maga z Bjornaer, ponieważ ich brak chowańców jest zrekompensowany w inny sposób.

NIEZGRABNA MAGIA: Masz niemałe trudności w kierowaniu swą magią. Tak więc przy rzucie na Trafienie 0 oznacza automatyczne Partactwo.

BRAK NATURALNEJ ODPORNOŚCI: Masz ograniczoną odporność na magię w jednej ze Sztuk, w której jesteś biegły (tj. w tej, w której posiadasz jakąś dodatnią wartość). Nie uzyskujesz więc premii do twojej Magicznej Odporności wynikającej z tej właśnie Formy. Jeśli dasz się przyłapać bez *Parma Magica*, to nadal masz Magiczną Odporność równą 0. Natomiast, jeśli czar rzucony na ciebie wymaga rzutu na Naturalną Odporność, to wcale nie jesteś z niego zwolniony.

Wady : -3

MAGICZNY NAŁÓG: Zajmując się magią popadłeś w uzależnienie od niej. Gdy kiedykolwiek rzucasz czar, musisz skupić się, by odeprzeć rzucenie kolejnego i kolejnego i kolejnego – aż do utraty przytomności. Rzucając czar, musisz wykonać rzut stresowy 3+ na Inteligencję + Koncentrację + połowę Poziomu czaru albo zostaniesz zmuszony do natychmiastowego rzucenia kolejnego (którego Poziom powinien być nie mniejszy od poprzedniego czaru lub zbliżony do niego, jeśli nie możesz sobie poradzić z wyższym). Ten rzut jest kontynuowany przy rzuceniu każdego czaru, póki się nie opanujesz. Jeśli wypadnie Partactwo, kolejne rzuty kostką są zbędne, bo po prostu rzucasz czary aż padniesz nieprzytomny.

SZKODLIWE OKOLICZNOŚCI (CZĘSTE I POWAŻNE): Podziel wszystkie twe rzuty na magię przez 2 w dość powszechnych warunkach takich jak: gdy jesteś pod chmurami albo w budynku.

WIĘKSZE BRAKI W MAGII (RZADKIE): Jedna ze Sztuk (nie wybieraj jednak Córporum, Vim ani żadnej Techniki) sprawia ci spore kłopoty. Każda zsumowana wartość obejmująca tę Sztukę (włączając rzucanie czarów, Całkowite Laboratorium i Sztukę wziętą osobno) dzielona jest przez 2. Na przykład jeśli masz Większe Braki w Terram i próbujesz rzucić czar Rego Terram, to musisz podzielić sumę: Rego + Terram + Wytrzymałość przez 2. Z Pomniejszych Brakami w Magii dzieliłbyś jedynie samą wartość Terram.

UCZEŃ BEZ WYOBRAŹNI: Masz znaczne trudności w wyobrażaniu sobie różnych rzeczy, stąd też odejmij 4 od rzutów lub wartości w czasie nauki magii. Kiedy uczysz się z książek obniż poziom książki o 4.

IZOLOWANY OD ZAKONU: Uzyskałeś magiczne szkolenie poza obrębem Zakonu Hermesa, choć obecnie jesteś jego członkiem. Nie posiadasz żadnej wartości w Pisaniu, czy też Mówieniu po łacinie ani w Hermetycznej Wiedzy czy Historii Hermesa. Nie możesz także rozpoczynać gry z pozytywną wartością w *Certámen*, co nie dotyczy jednak *Parma Magica*. Najprawdopodobniej prawdziwie hermetyczny Mag wzbudza w tobie lęk. Na początku gry posiadasz wartość 3 w Pisaniu we własnym nieznanym innym magicznym języku (może to być ogham – alfabet staro-irlandzko-brytyjski, runy itp.). Ta Wada wymaga wzięcia Wady: *Ekscentryczny Czarodziej*.

SŁABA PARMA: Podczas niektórych w miarę powszechnych okoliczności twoja *Parma Magica* jest bardzo miękka (ochrona równa 0, acz inne modyfikatory np. z Formy nadal są przydzielane). Osiągnięcie tych warunków przez przeciwnika nie powinno być zbyt trudne. Na przykład może podczas rzucania czaru osłabić twą tarczę przez śpiew czy wskazanie różdżką.

BOLESNA MAGIA: Każde rzucenie czaru sprawia ci niezwykle ból, obniżając jeden Poziom Żywotności, co w dodatku wytwarza ujemne modyfikatory do wszelkich akcji (choć ty właściwie nie odnosisz ran w sensie

fizycznym). Te „poziomy bólu” można odzyskać w ten sam sposób co Krótkotrwałe Poziomy Zmęczenia (chyba że owe poziomy bólu powstały na skutek rzucenia Rytuału, wówczas odzyskuje się je jak Długotrwałe Poziomy Zmęczenia). Ujemne modyfikatory wynikające z fizycznych ran kumulują się z tymi uzyskanymi za poziomu bólu.

Dobrym sposobem na zaznaczanie poziomów bólu na karcie postaci jest stosowanie innego znacznika niż w przypadku zwykłych Poziomów Żywotności. Na przykład używaj poziomej kreski lub gwiazdki do poziomów bólu, by nie mieszały się one z właściwymi Poziomami Żywotności znacznymi X-ami („iksami”).

STARY: Podjąłeś magicznej nauki dość późno w swym życiu albo byłeś zbyt długo przetrzymywany przez twego zazdrosnego mistrza. Tak więc, jak zostałeś Magiem, pojawił się, że starość nie radość. Twój wiek równy jest 40 + Wytrzymałość. Jak się już domyślasz, oznacza to, iż zmuszony jesteś wykonać rzut na Starzenie się (i to bez pomocy eliksirów życia) jeszcze przed rozpoczęciem gry. Jeśli chcesz, możesz zaczynać w jeszcze późniejszym wieku, dodając 3 lata za kolejną Wadę -1. Twój pierwszy rok bycia Magiem z pewnością zostanie poświęcony na wytworzenie eliksiru życia.

OBURZONY MAGIA: Rzucanie czarów jest dla ciebie nieprzyjemne i drażniące, co powoduje, iż rzucając jakikolwiek czar, musisz wykonać drobną, osobistą, nie magiczną czynność tak szybko, jak to możliwe. Przykładowymi tego typu czynnościami są: trzykrotne dotknięcie głową ziemi, wypicie do dna kwaśnego wina, umycie rąk – generalnie mówiąc, coś prostego, lecz nie zawsze łatwego w wykonaniu. Ten rytualik ma zabarwienie psychologiczne, gdyż pozwala uspokoić ci się wewnętrznie, jednakże powinien być należycie odegrany. Dopóki nie wykonasz wspomnianej czynności wynik twego następnego magicznego rzutu jest o 3 mniejszy. Za każdym kolejnym razem, gdy rzucisz czar przed rytualikiem, ujemny modyfikator powiększa

się o 1. Odbycie tego nie magicznego rytuału likwiduje całkowicie ujemny modyfikator. Runda *Certámen* liczy się jako jeden czar.

SŁABY W CZYTANIU: Nie lubisz czytać i nie idzie ci to za dobrze. A efekty są następujące:

- Traktuj magiczne księgi, jak gdyby były o 3 poziomy niższe.
- Dostajesz -8 do Całkowitego Laboratorium, kiedy uczysz się czarów z ksiąg lub gdy ślęczysz nad tekstami laboratoryjnymi.
- Kiedy rzucasz czar z księgi, otrzymujesz 5 dodatkowych Partactw.
- Przy rzucaniu na zrozumienie zapisków innych Magów przydziela ci się ujemny modyfikator w wysokości -3.

WOLNY MAGIK: Twoja magia jest znacznie wolniejsza od tej innych Magów, bowiem wymaga poświęcenia dodatkowego czasu na jej przygotowanie. Twe Formulowane czary zajmują dwie Rundy, Spontaniczne również dwie Rundy, chyba że są Oddechowe, wówczas wychodzą pod koniec pierwszej Rundy wraz z innymi normalnymi czarami. Rytualne czary nie podlegają tej Wadzie, ponieważ wszyscy muszą rzucać je powoli i ostrożnie.

WYMAGAJĄCY BADAŃ: Jesteś niezdolny do nauczania się czarów, Sztuk czy nawet zaklinania przedmiotów z samych ksiąg lub z samej *vis*. Studia musisz wzbogacić o eksperymentalne badania w obecności odpowiedniej Sztuki. Na przykład, by nauczyć się czegoś o Aquam, będziesz zmuszony wysiadywać blisko strumyka czy stawu, a co do Ignem, nie obejdzie się zapewne bez większego ognia. Rozrost rzeczy dobrze wpływa na naukę Creo, a rozkład na analizowanie Perdo. To wystawia twoje książki na niebezpieczeństwo i w dużym stopniu ogranicza twoją naukę, albowiem im więcej chcesz się nauczyć, tym większe jest zapotrzebowanie na Formę. Podczas gdy mały strumyk wystarczył do zdobycia powierzchownej znajomości Aquam lub skromna biblioteka dla Intéllego, by sięgnąć po wiedzę naprawdę wysokiego szczebla, potrzebna ci będzie obecność

oceanu czy największej biblioteki świata. A stanowi to limit dla twoich studiów, ponieważ może się zdarzyć, że na całym globie nie znajdziesz wystarczająco szybkiego tworzenia, aby podnieść Creo do piętnastu lub wulkanu, który podwyższy twe Ignem do dwudziestu.

SZTYWNA MAGIA: Przy rzucaniu czarów nie możesz używać *vis*. Stąd nie możesz przedłużać Czasu Trwania ani Zasięgu czaru, rzucać Rytuałów, czy też tworzyć trwałych efektów za pomocą swej magii. Jednak możesz normalnie wykorzystywać *vis* do prac laboratoryjnych.

Wady : -4

UZALEŻNIENIE OD PRZEDMIOTÓW: Potrzebujesz pewnego rodzaju przedmiotu (jakieś świecidełko, określone szaty, zioło, gemmę, magiczny artefakt itp.), by móc rzucić w ogóle Formułowany czar, przy czym różne czary domagają się różnych przedmiotów. Spontaniczne i Rytualne czary nie są pod wpływem tej Wady, a wymagane przedmioty nie obejmują Ogniskowych Czarów.

POMNIEJSZE BRAKI W MAGII (CZĘSTE): Masz kłopoty z jedną z ważnych Sztuk; zawsze traktowana jest ona o połowę mniej swej rzeczywistej wartości (zaokrąglając w dół), choć podczas nauki pod uwagę bierze się pełną wartość. Ta Wada dotyczy tylko Córporum, Vim oraz jednej z Techniki.

UCZULENIE NA BOSKIE MOCE: Twa szczególna wrażliwość na moce Dominium jest odzwierciedlona tym, że uzyskujesz podwójną wartość ujemnych modyfikatorów wynikających z oddziaływania Boskiej Aury.

UCZULENIE NA FEERYCZNE MOCE: Jesteś wyjątkowo czuły na moce Fejów i ich magię. Wchodząc w jakiegokolwiek feeryczny obszar musisz wykonać rzut na Wytrzymałość wyższy lub równy Aurze tego terenu albo zostać zdezorientowany i silnie afektywny (wartość 3+) w jednym przypadkowo wybranym Rysie Charakteru (ew. powiększ go o dwa, jeśli masz już w nim wartość). W odpowiedniej sytuacji można zamiast powyższego przydzielić inny efekt uboczny. Ponadto, two-

ja Magiczna Odporność przeciw faerie, włączając działanie *Parma Magica*, jest dzielona przez 2. Jeśli ktoś inny zapewni ci ochronę *Parma Magica*, wówczas dostajesz pełną jej wartość.

UCZULENIE NA DIABELSKIE MOCE: Będąc specjalnie uwrażliwiony na mroczne wpływy, musisz, wchodząc w obszar szatańskich knoń, wykonać rzut na Wytrzymałość równy lub większy od wielkości Aury owego terenu lub stać się lekko zwyrodniały (-1 do wszystkich rzutów). Z kolei podczas stawiania czoła demonom twój rzut na pozytywne Rysy Charakteru (jak chociażby Odwaga) ulega redukcji o 3 punkty. Otrzymujesz również zaledwie połowę wartości Magicznej Odporności przeciw diabelskim mocom. Jeśli jednak ktoś inny zaoferuje ci *Parma Magica*, wtedy działać będzie ona normalnie.

UCZULENIE NA RACJONALNE MOCE: Jesteś szczególnie podatny na moc logiki. Gdy kiedykolwiek wkraczasz w obszar Racjonalnego wpływu, tworzona przez ciebie magia może cię rozczarować. Przy wszystkich rzutach czarów bez względu na wartość Aury stosuje się ujemny modyfikator -5 oraz podwójną ilość rzutów na Partactwo. W zasięgu Racjonalnej mocy jesteś także niezdolny do czytania magicznych tekstów (zamiast spodziewanych zapisków widzisz dziecinne bazgroły).

CHAOTYCZNA MAGIA: Magia, którą tworzysz, jest co najmniej szalona. Kiedy rzucasz czar Spontaniczny, musisz określić Poziom jego efektu. Jeśli nie sprostasz właściwemu Poziomowi tego czaru lub przekroczysz go o więcej niż 5 Poziomów, to czar wciąż działa, lecz jego efekty są poza twą kontrolą. Co więcej, automatycznie posiadasz Wady: *Dzika Magia* (dodatkowy rzut na Partactwo przy paraniu się magią) oraz *Luźna Magia* (nie możesz Dogłębnie Opanowywać czarów), z których nie są uzyskiwane żadne punkty Zalet. A kiedy korzystasz z *vis*, wykonujesz dwukrotną ilość rzutów na Partactwo. Jedyną dobrą rzeczą z tego wszystkiego jest to, iż twoje Partactwa są bardziej uduchowione aniżeli szkodliwe. Inny-

mi słowy, będziesz zapewne częściej Partaczył, lecz rezultaty tych kračowych niepowodzeń zamiast skrzywdzić, raczej cię rozdrażnią (choć twoi przyjaciele nie znajdują się pod żadną specjalną ochroną).

CZYSTA MAGIA: Nie możesz rzucać ani uczyć się czarów, które mają przydzielone Rekwizyty. Tylko jedna Technika i jedna Forma może być użyta do każdego z twych czarów.

NIEPRZEWIDYWALNA MAGIA: Zawsze podczas rzucania czarów musisz wykonywać rzut stresowy, nawet jeśli jesteś nie wiadomo jak rozluźniony. Twoje prace laboratoryjne zawsze wymagają eksperymentów – rzutu na Tabelę Dodatkowych Rezultatów, choć nie dostajesz żadnych modyfikatorów z eksperymentów za tenże dodatkowy rzut prosty. Jeśli eksperymentujesz, rzuć dwukrotnie na Tabelę Dodatkowych Rezultatów za każdą porę roku eksperymentów. Nie możesz także Dogłębnie Opanowywać Formułowanych czarów.

Wady : -5

BRAK SPONTANICZNOŚCI: Twoja magia jest tak silnie powiązana z hermetycznymi formułami i rytuałami, że nie potrafisz zaimprovizować czarów – rzucać czarów Spontanicznych. Nie jest jednak aż tak źle, jako że twoje szkolenie przebiegało w innym kierunku. Zamiast 150 Punktami Doświadczenia przeznaczonymi na czary Formułowane dysponujesz 200. Możesz także nabyć Zaletę +3: Upodobanie w magii Formułowanej za dwa punkty Zalet.

OGRANICZENIE (CZĘSTE): Twoja magia nie działa w pewnych częstych warunkach jak pod ziemią czy w obrębie budynku. Okoliczności powinny być nie rzadsze niż powyższe.

WIĘKSZE BRAKI W MAGII (CZĘSTE): Masz znaczne trudności w jednej z ważniejszych Sztuk (Córporum, Vim czy dowolna Technika). Toteż każda suma obejmująca tę Sztukę (włączając w to rzuty na wartość Całkowitego Laboratorium i sytuację, kiedy Sztuka rozpatrywana jest samodzielnie) dzielona jest przez 2.

Wady: -6

NIESKŁADNA MAGIA: Nie potrafisz opanować zawilosci towarzyszących rzucaniu czarów, a samą czynność rzucania czarów wykonujesz z ogromnym wysiłkiem. Możesz nauczyć się tylko Formułowanych czarów nie-Rytualnych a czary Formułowane musisz rzucać jak czary Rytualne, włączając w to niezbędną *vis*. Jakkolwiek czary Spontaniczne nie sprawiają ci żadnych problemów – możesz rzucać je normalnie.

MAGIA OSOBISTA: Twoja magia jest niezmiernie związana z twą osobą i gdy oddziałujesz czarami na cokolwiek innego niż ty sam, uzyskujesz ujemny modyfikator -5. Ten modyfikator stosuje się także przy projektach laboratoryjnych, które dotyczą wszystkiego innego prócz ciebie. Obejmuje to również pracę nad Chowańcem.

PASJE

Koszt Pasji: Wszystkie Pasje nabywa się w cenie jednego punktu Pasji za jeden punkt Zalety. A więc, jeśli wydajesz 3 punkty na jakąś Pasję, to jej wartość jest równa trzem punktom.

MIŁOŚĆ: Prawdziwa, gorąca miłość nie jest ci obca. Uczucie to odezwalo się już w tobie dawno albo i leży głęboko zakorzenione w twym sercu, skazując cię na wieczne poszukiwania. Być może, istnieje tylko jedna osoba, którą niepomniernie ubóstwiasz bądź też zakochujesz się co rusz to w nowych personach. Bez względu na to, kim jest obiekt twego serca, okazujesz mu wielką ofiarność i poświęcenie. Nie ma się jednak czemu dziwić, osoba twojej egzaltacji opanowuje całkowicie twój umysł. Przez cały czas słyszysz jej słowa, każdej nocy śnisz o niej – słowem – nie sposób ci o niej zapomnieć. Jakkolwiek uczucie to rozgrywa się wyłącznie w planie czysto estetycznym, gdyż brak w nim głębszego pożądanego. Wybrany obiekt twojej namiętności nie koniecznie musi być przez ciebie do-

kładnie poznany. Mogło się przecież zdarzyć, że kiedyś była jedyna okazja ujżenia go, po której zniknął zupełnie z twego życia.

Gdy kiedykolwiek cierpisz, jesteś w niebezpieczeństwie lub ogarnęło cię choćby niewielkie przygnębienie, Pasja Miłości daje ci siłę i determinację; jej wartość przydziela się jako modyfikator sceniczny.

Specjalności: *konkretny mężczyzna, konkretna kobieta, symbol, ideał, ojczyzna, faerie, król lub królowa faerie, wyidealizowane zwierzę, zakonnica lub ksiądz.*

ZAZDROŚĆ: Zawistne uczucie tak głęboko opanowało twój umysł, że często nie masz nad nim żadnej kontroli. Zazdrościsz praktycznie każdemu, kto wydaje się być lepszy od ciebie bądź posiada coś, czego ty nie masz. Możliwe jest także, że twą Zazdrość wzbudza jakaś konkretna osoba bądź konkretny przedmiot. Jak by nie było, z myślą o sprowadzeniu siebie i obiektu twojej zawiści na ten sam poziom, usiłujesz zaznaczyć swą wyższość. Alternatywnym rozwiązaniem jest poniżenie ofiary swej Zazdrości, co w krańcowym przypadku może być równoznaczne z jej śmiercią.

W czasie gdy napotykasz przeszkody w okazaniu swej zemsty bądź w doprowadzeniu kogoś na ten sam poziom, dajesz upust swym emocjom i otrzymujesz imperatywność w walce. Wówczas dostajesz modyfikator sceniczny w wysokości twojej Zazdrości.

Specjalności: *inna osoba, tytuły, status społeczny, majątek, władza, względy, kochankowie, magiczne zasoby.*

NIENAWIŚĆ: Poprzez twe myśli przebiega gwałtowna i żywiołowa nienawiść. Prawdopodobnie żywisz nienawiść w głównej mierze tylko do jednej osoby, choć nie mniej możliwe jest, iż nienawidzisz wyłącznie jakiegoś obiektu np. religię Muzułmanów – islam. Oprócz nadrzędnych celów twych namiętności, istnieją zapewne pomniejsze, których nie sposób nie spotkać każdego dnia (w jednej opowieści powinien znaleźć się

przynajmniej jeden taki obiekt). Korzystając z każdej nadarzającej się okazji bez względu na poniesione koszty, będziesz próbował wymazać obiekt swej nienawiści z powierzchni ziemi. Wtedy to narasta twa żywiołowość i możesz przydzielić modyfikator sceniczny o wartości twojej Nienawiści. Można go także zastosować w sytuacjach, w których boisz się ponieść klęskę bądź działasz pod presją.

Specjalności: *rada miejska, łowca nagród, sataniści, Maurowie, faerie, Magowie, Anglicy, Celtowie, Żydzi, wikingowie, feudalizm.*

MŚCIWOŚĆ: Nieustannie poszukujesz zemsty na jakiejś osobie, grupie czy organizacji, która dopuściła się haniebnej zdrady albo dotkliwie cię zlekceważyła. Całą swą uwagę poświęcasz temu, w jaki sposób by się odegrać, częstokroć dopuszczając do siebie ociekające krwią myśli. Jednak pamiętaj: cel uświęca środki i to nieważne czym kosztem. Kiedy się już zaangażujesz z nieprzyjacielem w otwartą walkę, będzie mało prawdopodobne, byś dał za wygraną i zrezygnował. Jeśli zaznajesz smak klęski, twa żądza zemsty wybucha w tobie gwałtownie, dając ci niezwykłą siłę – wówczas wartość Mściwości przyjmij jako modyfikator sceniczny. W obliczu głównego obiektu twojej zemsty niemal zawsze stosuje się modyfikator sceniczny, nawet jeśli nie masz zamiaru go zabić.

Specjalności: *możnowładztwo, rodzice, rodzeństwo, kat, król, zabójcy, Maurowie, poganie, jakiś Dom Hermesa.*

POŻĄDANIE: Odczuwasz uciążliwe pragnienie odbycia stosunku płciowego. Powodów jest najczęściej wiele i zależą od twego charakteru. Być może twą lubieżność wzbudza dziewicza czystość, nieskazitelne piękno, pozycja społeczna, a może pociągają cię wszystkie osoby płci przeciwnej. Oczywiście twe wzburzone namiętności nie muszą sprowadzać się li tylko do płci odmiennej, obu płci czy nawet ludzi. W rzeczywistości możesz także pragnąć jakiegoś ideału lub osiągnięcia jakiegoś celu jak np. zdobycia władzy czy tronu dla własnych,

przewrotnych celów. Możliwe, że istnieje jeden obiekt, który pragniesz poskromić z większym zapalem niż inne.

W obecności osoby czy celu twego Pożądania, emocje przejmują nad tobą kontrolę, dając ci sposobność fizycznego kontaktu z upragnionym obiektem – przydziel wtedy modyfikator sceniczny o wartości twej Pasji. Pożądanie dodaje również wigoru wówczas, gdy odniosłeś klęskę przed zaspokojeniem swych pragnień.

Specjalności: *konkretny mężczyzna, konkretna kobieta, mężczyźni, kobiety, księżniczka, wyjątkowa dziewczyna, faerie, zwierzęta, dzieci, bogactwo, magiczne księgi, czary.*

LOJALNOŚĆ: Jesteś oddany i wierny tym, z którymi często przebywasz, pracujesz oraz tym, którym obiecałeś pomoc (co nie dowodzi rzecz jasna o twej naiwności). Twa lojalność potęguje w tobie poczucie dumy i godności. Często zdarza się sytuacja, iż jest wyłącznie jedna myśl czy jedna grupa, z którą bardzo blisko się związałeś i bez względu na konsekwencje nie chcesz jej opuścić. Lojalność może być wyrażona poprzez wcześniejsze ślubowanie wierności bądź mogła powstać z osobistego postanowienia. Jeśli kiedykolwiek wzywają cię obowiązki, nie możesz najwyraźniej ich zlekceważyć, musisz się im podporządkować.

W czasie gdy twa Lojalność wystawiana jest na próbę możesz przydzielić modyfikator sceniczny. Podobnie, jeśli jesteś blisko klęski bądź duchowego rozdarcia, możesz także przywołać siłę Lojalności i otrzymać w ten sposób modyfikator sceniczny.

Specjalności: *Kościół, Zgromadzenie, Mag, dama jakiegoś wielkiego rodu, mieszkańcy pewnych ziem, król, rodzina, przyjaciele.*

CHCIWOŚĆ: Pragnienie zdobycia korzyści materialnych – bogactwa i władzy ośwładnęło twój umysł doszczętnie. Twoja Chciwość może się skupiać tylko na jednym wyszczególnionym typie rzeczy, ale nie musi. Nierzadko obiektem twej Pasji będą przedmioty fizycznie namacalne, lecz twa namiętność może być równie

dobrze skierowana w stronę rzeczy niedotykalnych jak ludzkie dusze czy magia. Jeśli wartość tej Pasji będzie dość wysoka, to nie zdziw się, gdy pchnie cię ona do kradzieży czy nawet morderstwa. Zauważ, że Chciwość różni się od Zazdrości tym, że ta druga wzbudza pragnienie zdobycia rzeczy jedynie wtedy, gdy ktoś inny jest w ich posiadaniu.

Kiedy pojawia się obiekt twej Chciwości, namiętność bezwiednie przyciąga cię doń, obdarowując tym samym modyfikatorem scenicznym. Możesz także wezwać swe wewnętrzne uczucia do tego, by pomogły ci śmiało stawić czoło śmierci lub innemu zagrożeniu – nic przecież nie może przeszkodzić ci w uchowaniu obiektów twych pragnień.

Specjalności: *złoto, magiczne przedmioty, księgi czarów, biżuteria, skarby faerie, dusze, poddani, ziemie.*

HONOR: Prawdopodobnie jesteś w jakiś sposób powiązany z rycerstwem bądź posiadasz osobisty kodeks etyczny. Nie istotne jest, gdzie jesteś i co robisz, zawsze musisz okazać szacunek i choć odrobinę uczucia innym, włączając w to najpospolitszy lud oraz najznamienitszych wrogów. W trakcie walki, jeśli twój nieprzyjaciel utracił w jakikolwiek sposób swój oręż, jesteś zobowiązany pozwolić mu go podnieść. Wiele rycerzy jest pod działaniem Honoru, jednak nie wszyscy. Ponadto, nie tylko rycerze posiadają swój zestaw norm etycznych. Właściwie każdy może je mieć, nabywając tę Pasję. Honorowość może wywodzić się prosto z wychowania np. kościelnego albo z własnych, wewnętrznych przekonań.

W sytuacji, gdy kiedykolwiek twój lub czyjś honor jest zagrożony, możesz zastosować modyfikator sceniczny. Czasami postępowanie zgodne z honorem znaczyć będzie tyle co poświęcenie, wtedy modyfikator sceniczny pomoże ci wypełnić cel twego poświęcenia.

Specjalności: *rycerski, wobec kobiet, wobec niewinnych, wobec bezbronnych, dotrzymywanie przysięgi, spłacanie długów, wobec Kościoła.*

WŚCIEKŁOŚĆ: Dajesz łatwo doprowadzić się do szału. Wystarczy jakaś głupia prowokacja i możesz naprawdę nieźle się zdenerwować. Wybierz określony obiekt, który pobudza twój gniew, przywołując odległe, acz nie miłe wspomnienia z przeszłości. Źródło i charakter Wściekłości zależy od twego usposobienia, historii i przede wszystkim od otaczającego cię środowiska. Pasja ta różni się od Nienawiści tym, że ta druga oprócz palania wrogości, każe ci także poszukiwać obiektu twej zjadłości. Mimo to Wściekłość i Nienawiść mogą być wzięte razem, wzajemnie się uzupełniając.

Szał, w jaki się wpada, nie zważając na przydzielany modyfikator sceniczny, należy odegrać z należytą precyzją. Odwołując się do praktyki, popadasz w gniew, gdy strasznie cię coś rozczaruje, znieważy lub gdy staniesz w obliczu zagrożenia. Do stanu furii mogą cię również doprowadzić twoje własne, nieposkromione emocje, szczególnie gdy szanse są przeciw tobie, a ty musisz opróżnić swą złość. Uwaga: Kiedy dostajesz amoku, otrzymujesz ujemny modyfikator do rzutów na Komunikatywność w wysokości wartości tejże Pasji.

Jeśli w sytuacji, kiedy przydziela się modyfikator sceniczny tj. gdy doświadczasz szaleństwa, wypadnie Partactwo lub wynik 20+, to zachowanie twe jest co najmniej niepokojące (przedstawiono je dokładniej w opisie Wady: *Furia*). W tego typu przypadku modyfikator sceniczny wynikający z Pasji przydziela się do modyfikatora Furii. Przy czym opamiętanie Furii nie znaczy, iż wychodzisz także ze stanu Wściekłości (wartość tej Pasji dodawana jest do momentu, kiedy skończy się scena).

Pasji Wściekłość nie można połączyć z Zaletą: *Szał*.

Specjalności: *ból, osobista zniewaga, Zakon Hermesa, nieokrzestanie, zło, publiczna brutalność, sataniści, jezuici, Maurowie, ogień.*

MĘSTWO: Ta z kolei Pasja opisuje zarówno twą zewnętrzną odwagę, jak i chęć zdobycia legendarnego statusu nieustraszonego. Męstwo może być użyte jedynie wtedy, gdy istnieje

bezpośrednio zagrażające tobie lub twym przyjaciółom niebezpieczeństwo, któremu jesteś w stanie zapobiec.

Pasja ta różni się od Rysu Charakteru pod tytułem Odwaga tym, że wartość Odwagi reprezentuje wyłącznie twą zdolność do poświęcenia zdrowia i życia. Zachowując się Odważnie, wciąż możesz się bać. Zaś Męstwo czyni z ciebie człowieka w znacznym stopniu odpornego na strach a dokładnie w takim, jak to wskazuje jego wartość (przy wielkości +1 podejrzewasz, że nie ma na świecie rzeczy, która by cię przeleżała, a przy wartości +3 jesteś dogłębnie przekonany, że nic nie może wzbudzić w tobie lęku).

Postacie dzierzące w sobie Męstwo nie odczuwają strachu na tyle, by zdecydować się na odwrót; wycofać możesz się z wyboru (ale wówczas sprawą Opowiadacza jest, czy tracisz zainwestowany punkt Pewności Siebie). Kiedy pragniesz zademonstrować prawdziwy dowód odwagi, otrzymujesz modyfikator sceniczny w wysokości twojej Pasji. W sytuacji, gdy zaistniałe okoliczności zmuszają cię do odwrotu, możesz mimo wszystko powołać się na swą dzielność i wyjść z tego wszystkiego zwycięsko.

Specjalności: *utrzymanie pozycji, wielu napastników, niezwykle bestie, Magowie, sataniści, przestępcy, poganie, ożywieni, duże zwierzęta*.

Litość: Jesteś wielce wrażliwy wobec tych, którzy cierpią. Zrobisz właściwie wszystko, co w twojej mocy, by pomóc tym biednym istotom, czymkolwiek by nie były: ludźmi, zwierzętami, faerie czy nawet demonami. W istocie możesz odczuwać skrajną litość do konkretnych osób, ale nawet wtedy uczucie to w nieco mniejszym stopniu obejmuje resztę. Ta Pasja jest niezwykle wymagająca. W Mitycznej Europie może stać się prawdziwą udręką. Możliwe jednak, że twoja Litość motywowana jest pod różniczym trybem życia i hasłem: „wędrować, by nieść pomoc innym”.

Kiedy ktoś zaznaje cierpienia i potrzebuje twojej pomocy, zrobisz wszystko, by mu ulżyć w bólu. Poprzez aktywację swej Pasji, zyskujesz

modyfikator do wszystkich czynności, w których uwidacznia się niesiona przez ciebie pomoc. Można do tego zaliczyć nawet walkę z wrogiem, czy rzuty na Chirurgię. Trzeba tu jednak zwrócić uwagę na to, że cierpienie może występować nie tylko w czystej postaci fizycznej, ale również duchowej.

Specjalności: *dzieci, starcy, oblężeni, zranieni, faerie, magiczne istoty, zwierzęta*.

BUNTOWNICZOŚĆ: Czynisz ogromne starania, by nie podporządkowywać się swemu zwierzchnikowi, dlatego że go nienawidzisz albo z tego względu iż wierzysz we własną indywidualność i nie chcesz, by została ona w jakikolwiek sposób ograniczona. Oczywiście jest fakt, że nie nawiądziesz ze swoim przełożonym najlepszej współpracy. Nie godząc się na żadne kompromisy, możesz doprowadzić do wielu nieprzyjemności w obrębie Zgromadzenia, szczególnie w sytuacji, gdy twój pan będzie wymagał twardej dyscypliny.

Gdy kiedykolwiek czujesz, że twoja wolność jest narażona, przyjmujesz postawę buntu i możesz przydzielić modyfikator sceniczny do rzutów na odzyskanie pełnej niezależności. To mogą być rzuty na uzyskanie autonomii u lokalnego władcy lub chociażby same rzuty podczas walki, kiedy to dowódca wyraża niezadowolenie z twego hartu ducha. Możesz także uaktywnić swą Buntowniczość, gdy śmierć jest ci już bliska. Wtedy twoja Pasja dodaje ci ikry, wzmagając w tobie bunt przeciw postawie, jaką narzucają ci inni.

Specjalności: *wolność od innych, Magowie, możnowładztwo, dostojnicy kościelni, Grogowie – dowódcy, Praeco (przywódca Zakonu Hermes)*.

FIZYCZNE

Zalety: różne

ODPORNOŚĆ: Posiadasz pewnego rodzaju naturalną odporność. Może to być całkowita odporność np. na choroby czy trucizny albo niepełna – wte-

dy przydziela się modyfikatory do wartości Wyparowań. Wyjątkowe odporności jak odporność na ogień powinny być dostępne wyłącznie dla tych postaci, które są naznaczone w jakiś sposób magią bądź zostały obdarzone boskim błogosławieństwem. Wraz z Opowiadaczem musisz ustalić wartość wysuniętej przez ciebie odporności uzależnionej od częstotliwości występowania zjawiska, na jakie jest się uodpornionym (dla przykładu: odporność na choroby to Zaleta +3).

Zalety: +1

KRĘPY: Jesteś niski, acz tęgi. Dodaj +1 do Siły.

WSZECHSTRONNY SEN: Możesz zasnąć, kiedy zechcesz; nie zależnie od czasu i miejsca. Wystarczy ci zaledwie kilka minut, by zapaść w głęboki, równie pokrzepiający jak w nocy, sen. Po takiej dziennej drzemce jesteś tak wypoczęty, że nie musisz spać w nocy. Nie masz także większych problemów z przebudzeniem się. Ta Zaleta dobrze łączy się z Zaletą: *Czućny Sen*.

KRZEPKA BUDOWA CIAŁA: Dobrze znosisz ból i zmęczenie. Stąd twój ujemny modyfikator wynikający z obniżonego Poziomu Żywotności czy Zmęczenia jest o punkt niższy. Zatem będąc np. Poważnie Ranny, otrzymujesz tylko -2 a nie -3. Oprócz tego dostajesz +3 przy rzutach na odporność na ból.

SZAŁ: W sytuacji gdy tracisz Poziom Żywotności lub zraniłeś wroga, musisz wykonać rzut stresowy i dodać do niego wartość Rysu Charakteru o nazwie Gniew (musisz więc jakąś wartość w tym Rysie mieć). Jeśli wyrzuciłeś 9+, to wpadasz w szal bitewny. Opowiadacz może także zażądać tego rzutu, kiedy napawa cię mocna frustracja. W trakcie szału uzyskujesz +2 do rzutów na Obrażenia, Wyparowania i Zmęczenie oraz -2 do Obrony; nie możesz wówczas dokonać odwrotu, zawahać się przed ciosem czy nawet darować komuś życia. Aby się uspokoić, musisz wykonać rzut stresowy na Percepcję – Gniew o trudności 3+, przy czym do-

zwolony jest tylko jeden rzut na Runę. Jeśli wciąż znajdujesz się w stanie szału, a nie ma już potencjalnych wrogów, zmuszony jesteś rozładować swój gniew na przyjaciółach. A wtedy, gdy w trakcie rzutu na wpadnięcie w szal wyrzucisz Partactwo, to nie będziesz mógł się opanować, dopóki ktoś z zewnątrz fizycznie cię nie powstrzyma.

BYSTRY WZROK: Dostajesz +3 przy wszystkich rzutach dotyczących zmysłu wzroku.

CZUJNY SEN: Potrafisz niemal natychmiast obudzić się przy pierwszej okazji zakłócenia twego snu. Nie dostajesz żadnych ujemnych modyfikatorów w pierwszych Rundach po przebudzeniu. Opowiadacz może także podczas twego snu pozwolić ci wykonać rzut na Percepcję, by móc ustalić, jakie to odgłosy cię obudziły.

GIĘTKI: Twa drobna budowa dopomaga ci w niezwyklej ruchliwości. Pomimo że twoja Wielkość wynosi -1, dodaj +1 do Zręczności i Szybkości. Niestety, posiadasz o jeden Poziom Żywotności mniej i o jeden Poziom Zmęczenia mniej, stąd też na swej karcie postaci wykreśl stany: Draśnięty i Zdyszany.

WYTRZYMAŁY NA ZMĘCZENIE: Przy rzutach na Zmęczenie otrzymujesz +3. Mag: Ten modyfikator nie przydziela się przy rzucaniu czarów.

SZYBKIE ZDROWIENIE: Dostajesz +3 do rzutów na rekonwalescencję.

CZUŁY SŁUCH: Uzyskujesz +3 do rzutów poddających próbę twojej zdolności do nasłuchiwania.

Zalety: +2

POTEŹNY: Twoja Wielkość wynosi +1 a nie 0, czyniąc z ciebie dobrze zbudowaną osobę. Z tego względu otrzymujesz dodatkowy Poziom Żywotności – Draśnięty i dodatkowy Poziom Zmęczenia – Zdyszany (Podziel wymienione pola na pół; obie ich części muszą być zaznaczone, by zejść na Poziom niżej.) oraz +1 do Siły. Jeśli twoja Prezencja ma dodatnią wartość, to dodaj do niej jeden punkt, a jeśli ujemną, to odejmij jeden. Dla Magów jest to Zaleta +4.

ZRĘCZNE RĘCE: Twoja koordynacja oko-ręka stoi na wysokim poziomie. Potrafisz używać swych rąk z niezwykłą precyzją i szybkością. Zyskujesz +3 przy rzutach testujących zręczność twych dłoni (np. gdy próbujesz sprawdzić się w złodziejstwie kieszonkowym) oraz wykonujesz o jeden rzut na Partactwo mniej. Zaleta ta nie wpływa na strzelanie z łuku.

BŁYSKAWICZNY REFLEKS: Masz nieprzeciętnie szybki refleks, który pozwala ci natychmiastowo zareagować na wszelkiego rodzaju niespodzianki. W rzeczy samej jesteś tak szybki, że nie masz nawet chwili do namysłu, czy i w jaki sposób zareagować – twój refleks podejmuje decyzję za ciebie. Jeśli kiedykolwiek zostaniesz zaskoczony, czy też czymś nagle przestraszony, wykonaj rzut na Szybkość. Wynik 3+ wskazuje na to, że zareagowałeś odruchowo. Możesz wybrać rodzaj akcji (atak, unik, blok, bieg), jaką twoja postać najprawdopodobniej wybierze, lecz reakcja twego bohatera w dużej mierze zależy od Opowiadacza (choć najlepiej było by, żeby gracz sam obiektywnie ustalił, co jego postać zrobi). Twój szybki refleks działa tylko wtedy, gdy nie czujesz się w pełni przed czymś zagrożony (np. kiedy obserwujesz zabójcę skradającego się w twą stronę już od dwóch minut, nie próbuj nawet liczyć na swój refleks). Zauważ, że posiadając tę Zaletę nie masz wyboru – musisz zareagować. Jeśli twój przyjaciel, ot tak dla żartu, skrada się, by cię nastraszyć, jest wielce prawdopodobne, że nadzieje się na twoje ostrze. Twój refleks nie zna prawdziwych intencji skradającego się, po prostu wymusza na tobie intuicyjny odruch. Co więcej, by zareagować, musisz być przynajmniej trochę świadomy zbliżającego się niebezpieczeństwa; ta Zaleta nie daje ci żadnych modyfikatorów do Percepcji (więc gdy śpisz, wciąż łatwo cię zabić).

NAGROMADZENIE SIŁ: Raz w ciągu dnia, gdy odczuwasz potrzebę, możesz dać pokaz nieziemskiej siły fizycznej. Na ten czas zwiększ swą Siłę o 4, jednak po jego upływie musisz wykonać dwa rzuty na Krótkotrwale Zmęczenie. Możesz użyć tych zdol-

ności do toczenia boju z jednym przeciwnikiem, do podnoszenia ciężkiego glazu, do siłowania się z jednym przeciwnikiem itp. czynnościom.

Zalety: +3

NIEPOTRZEBUJĄCY WODY: Aby żyć, nie musisz pić. Nigdy nie czujesz pragnienia i jesteś odporny na wszelkiego rodzaju odwodnienia (np. to, które wywołuje czar Przekleństwo Pustyni [PeAq 25]). A jeśli chcesz, to możesz pić. Ta Zaleta wymaga posiadania pewnych nadnaturalnych powiązań.

NIEPOTRZEBUJĄCY JEDZENIA: Jesteś obdarzony magiczną energią i nie musisz jeść, aby żyć (lecz nadal musisz zaopatrywać swój organizm w wodę). Nigdy nie czujesz głodu, chociaż, jeśli chcesz, możesz normalnie jeść i rozkoszować się smakiem. Ta Zaleta wymaga posiadania pewnych nadnaturalnych powiązań.

OBURĘCZNOŚĆ: Potrafisz posługiwać się równie wprawnie jedną, jak i drugą ręką. Używając dwóch broni w walce, otrzymujesz ujemny modyfikator -1 dla obu rąk zamiast -1 do panującej i -3 do drugiej.

Zalety: +5

NIEPOTRZEBUJĄCY SNU: Aby normalnie funkcjonować, nie musisz spać. Dodatkowo jesteś odporny na czary usypiające – traktuje się je wtedy, jak byś miał Magiczną Odporność 50+. Masz 8 godzin więcej wolnego czasu, który możesz spożytkować, jak ci się podoba. W rzeczywistości daje ci to dodatkową porę roku na naukę lub szkolenie. Ta Zaleta wymaga pewnych nadnaturalnych powiązań. Dla Magów: Zaleta +7.

Wady: -1

BRAK UCHA: Nie potrafisz zlokalizować dochodzących cię dźwięków; -1 do rzutów na słuch.

BRAK OKA: Masz kłopoty w ocenianiu odległości. Dostajesz -2 do wartości Ataku przy rażeniu przeciwnika na odległość tj. podczas strzelania i miotania. Jedną z twych stron jest „ślepa” – można cię z niej podejść

niepostrzeżenie. Z kolei w walce wręcz otrzymujesz -1 do Ataku, jako że posiadasz ograniczone pole widzenia.

BRAK STOPY: Zamiast stopy masz drewniany kolek, przez co nie możesz szybko biegać. Przydziela ci się ujemny modyfikator w wysokości -3 do rzutów obejmujących chodzenie i utrzymywanie równowagi. Oprócz tego dostajesz -1 do Obrony, ze względu na słabą zdolność do manewrowania.

OTYŁY: Nie da się ukryć – jesteś „wielki”, o czym stanowią nie twoje mięśnie, lecz zwały tłuszczu. Twoja Wielkość jest równa +1, ale musisz obniżyć Szybkość o 2 punkty. Otrzymujesz również -3 do rzutów na Zmęczenie (nie obejmuje to jednak rzucania czarów). Dostajesz także dodatkowy Poziom Żywotności.

DELIKATNA BUDOWA CIAŁA: Przy rzutach na twą rekonwalescencję z ran i chorób przydziela ci się ujemny modyfikator -2.

ZŁE OKO: Jedno z twoich oczu jest dotkliwie zniekształcone i nadaje szkaradny charakter twojej twarzy. Odejmij 3 od Prezencji. Ludzie z reguły traktują cię jak naznaczonego złem i chowają swe dzieci przed twym złowrogim spojrzeniem. Wada ta dobrze łączy się z Zaletą: *Wyjątkowa Zdolność – Hipnoza*.

SŁABY WZROK: Odejmij 3 w rzutach testujących twój wzrok, włączając w to Atak i Uniki. Często zmieniające się otoczenie dezorientuje cię i prawdopodobnie wzbudza w tobie lęk.

SŁABY SŁUCH: Odejmij 3 przy rzutach obejmujących słuch. Trudno ci jest zrozumieć kogoś, kto posługuje się innym dialektem lub stosuje dziwny akcent. Nierzadko będziesz udawał, że słuchasz, wiedząc mimo wszystko, że nic z tego nie rozumiesz.

GŁĘBOKI SEN: Jak już zaśniesz, naprawdę trudno jest ci się obudzić. Głośne odgłosy zapewne nie wyrwą cię ze smacznego snu. Dopiero jeśli ktoś porządnie cię szturchnie lub gdy dobrze się wyśpisz, będziesz mógł się obudzić. Ale nawet wówczas dostajesz ujemny modyfikator -3 do wszel-

kich rzutów przez jakąś połowę lub i całą godzinę. I niewykluczone, że, jeśli będzie to możliwe, pójdziesz z powrotem do łóżka.

ZESZPECONY: Widzialna szpetność figuruje na twojej twarzy, czyniąc cię łatwym do rozpoznania. Odejmij 3 od Prezencji przy rzutach na dobry wygląd i zyskiwanie szacunku. Niechybnie nosisz już mniej lub bardziej wyszukane przezwisko związane z twym odpychającym wyglądem. Mag: Twoja brzydota najprawdopodobniej wynika z wypadku podczas studiowania magii. Wymyśl więc coś szczególnego.

Wady: -2

NIEZDARNY: Jesteś z natury bardzo chaotyczny i często wypuszczasz z rąk trzymane przedmioty. Odegraj tę Wadę najlepiej, jak potrafisz. A także odejmij 1 od Zręczności oraz wykonuj o jeden rzut na Partactwo więcej przy rzutach na Zręczność.

NIEMOWA: Nie możesz mówić, bo odcięto ci język. W takiej sytuacji nie pozostaje ci nic innego, jak porozumiewać się na migi. Mag: Nie możesz wziąć tej Wady, bowiem twój mistrz z pewnością odtworzył twą zdolność do mówienia za pomocą magii.

GARBATY: Twe groteskowo zdeformowane ciało powstrzymuje cię przed większością ruchów. Prezencja twa jest o 3 mniejsza, a Zręczność o 1. Mag: Wada -1.

ZNIEDOLEŻNIAŁY: Posiadasz 1 punkt Niedoleństwa, będący wyrazem twych dawnych ran lub poważnej choroby.

KOŚCISTY: Jesteś chudy i niezgrabny. Odejmij jeden od: Siły, Prezencji i Zręczności.

KULAWY: Nosisz w sobie kalectwo od urodzenia bądź też uległeś jakiemuś wypadkowi, który w dość okrutny sposób okaleczył cię. Twe ruchy są powolne i niezręczne, a okaleczone ciało wyraźnie wyróżnia cię od innych. Przy rzutach obejmujących szybkie i zwinne poruszanie się odejmij 5. Przydział -4 do Uników oraz -1 do innych wartości związanych z walką. Twoja bazowa szybkość jest nie większa niż 2 km na godzinę. Gdy

zdecydujesz się wziąć tę Wadę, dobrze by było, abyś dokładnie sprecyzował, co sprawiło, że jesteś w takim a nie innym stanie.

BRAK DŁONI: Możesz posługiwać się wyłącznie jedną ręką przy wspinaniu, walce i innych czynnościach; wówczas w zależności od sytuacji otrzymujesz ujemny modyfikator od -2 do -4. Mag: Przy rzucaniu czarów (z wyjątkiem tych, które są zaprojektowane wyłącznie dla jednoręcznych; -2 do wartości Całkowitego Laboratorium przy wymyślaniu tego typu czarów) dostajesz -3.

DROBNY: Twoja klatka piersiowa jest znacznie mniejsza niż u normalnego człowieka. Dlatego też Wielkość wynosi u ciebie -1, a od Siły musisz odjąć 1 punkt. Zmodyfikuj także Poziom Żywotności i Poziom Zmęczenia tak, jak to opisano w Zalecie: Giętki. Mag: Wada -3.

Wady: -3

ARTRETYZM: Twoje stawy są zesztywniałe do tego stopnia, że często sprawiają ci ból i uniemożliwiają swobodę ruchów. Zredukuj swą Szybkość i Zręczność o 1. Oprócz tego istnieje szansa, iż ból stanie się na tyle mocny, by niemal całkowicie sparaliżować twą kończynę. Tak więc, gdy wypadnie Partactwo przy walce, poruszaniu się czy innych czynnościach, dostajesz -5 do tego typu akcji aż do momentu, w którym będziesz miał okazję wypocząć dzień lub dwa.

Wady: -4

KARZEL: Gdyby wziąć pod uwagę jedynie wzrost i wagę, można by cię porównać ze zwykłym dzieckiem. W rzeczywistości jednak posiadasz muskulaturę dorosłego człowieka. Twoja Wielkość jest równa -2, a Siła o 2 punkty mniejsza. Ponadto, podczas zwyczajnego chodu zdolny jesteś osiągnąć szybkość nie większą niż dwie trzecie szybkości normalnego człowieka. Twoja waga, nawet jeśli jesteś bardzo silny, uniemożliwia ci posługiwać się brońmi wymagającymi pozytywnej Siły. Ze względu na swą wartość Wielkości zmuszony je-

steś również wykreślić z karty postaci dwa Poziomy Żywotności: Draśnięty i Poważnie Ranny oraz dwa Poziomy Zmęczenia: Zdyszany i Wyczerpany.

Wady: -5

ŚLEPY: Nie widzisz kompletnie nic albo prawie nic. W twoim wypadku używanie broni strzeleckich mija się z celem, czytanie jest niemożliwe, a orientacja bardzo trudna. **Mag:** Nie możesz wybrać tej Wady, bowiem wzrok to tak ważny zmysł, że twój mistrz na pewno odtworzył go magicznie.

OSŁABIONY: Jesteś bardzo słaby fizycznie i nie możesz się przemęczać. O jakiegokolwiek czynności wymagającej szybkiego ruchu jak walka czy pościg nawet nie myśl. Podobnie jest z długimi wyprawami, które nie mieszczą się w obrębie twoich możliwości. Nie możesz nauczyć się żadnej Biegłości w walce wręcz, gdyż twoje słabe ciało uniemożliwia ci podjęcie najprostszego ćwiczenia. **Mag:** Rzucając czary, tracisz podwójną ilość Poziomów Zmęczenia; Wada -6.

Wady: -8

TRĘDOWATY: Jesteś nosicielem straszliwej choroby, jaką jest trąd. Wszyscy (włącznie w to większość Magów) unikają cię już przy pierwszym spotkaniu. Matki zabierają swe dzieci od twego przekłętego widoku, a inni w duchu życzą ci męczeńskiej śmierci na stosie. Oczywiście na tym nie kończy się twoja udręka – są jeszcze fizyczne problemy. Twoja skóra, będąc w stałym stanie rozkładu, wytwarza trwały smród charakterystyczny dla trądu i wymaga ciągłej pielęgnacji, by zapobiec całkowitemu zgniciu. Każdej zadanej ci ranie najprawdopodobniej będzie towarzyszyła gangrena, spowalniająca bądź co gorsza zatrzymująca gojenie się. Za każdą otrzymaną ranę, rzut na jej zagojenie się wykonujesz przy modyfikatorze -3. Wówczas nalega się również, byś wykonał kolejny rzut, który przy wyniku 0, oznacza, iż rana nie zagoiła się do końca i dostajesz 1 punkt Niedołęstwa (plus niewątpliwe zniekształ-

cenie sylwetki). Grę zaczynasz z jednym punktem Niedołęstwa i zredukowaną o 2 Wytrzymałością. Ponieważ raczej żaden z medyków nie będzie chciał cię nawet tknąć, nikt ci chyba nie musi mówić, iż skazany jesteś na niechybną śmierć. Jedynie, co ci pozostaje, to żyć gorącą nadzieję na zbawienny cud.

PSYCHICZNE

Zalety: różne

KSIĘGI: Posiadasz własną bibliotekę, z której możesz czerpać wiedzę. Za każdy punkt Zalety, uzyskujesz 10 Punktów Doświadczenia przeznaczonych na Wiedzę (o dziedzinach decyduje Opowiadacz). Nie musisz wykorzystywać od razu wszystkich tych punktów, lecz wiedz, że te wydane podczas gry wymagać będą poświęcenia czasu (w jednej porze roku z tą Zaletą można wydać maksymalnie 5 Punktów Doświadczenia; więc na przydzielenie dziesięciu Punktów Doświadczenia potrzebujesz całe pół roku).

PEWNY SIEBIE: Zaczynasz grę z powiększoną pulą punktów Pewności Siebie: 3 + wartość tejże Zalety (minimalny poziom tej Zalety to +1).

Zalety: +1

SILNA OSOBOWOŚĆ: Dla dowolnych trzech Rysów Charakteru możesz przyznać wartości z zakresu od -6 do +6, zamiast od -3 do +3.

SILNA WOLA: Nie ulegasz łatwo narzucanym ci czynnościom, wierzeniom czy uczuciom. Przy wszelkich rzutach testujących siłę twojej woli (np. odpieranie pokusy, magicznych efektów i czarów, znoszenie tortur) dostajesz +3.

UCZEŃ: Masz dostęp do książek czy nawet do nauczycieli, którzy z chęcią przekażą ci wiedzę. Nie masz również kłopotów z wygospodarowaniem czasu na naukę. Co porę roku zyskujesz 1 Punkt Doświadczenia przeznaczony na zdobycie Wiedzy.

BEZTROSKI: Twoją ciągłą wesołość i pogodę ducha odzwierciedla się modyfikatorem +5 przydzielanym do wszystkich rzutów na przewyższenie rozpaczy i smutku (np. przeciw czarom typu Ból Tysięcy Piekieł). Jest on dodawany także do twojej Komunikatywności podczas rozmowy z ludźmi, którzy doceniają beztroskie usposobienie (tzn. nie z tymi, którzy są w złym albo nie skorzy do rozmów). Nie możesz wziąć (ani dołączyć później) Wad takich jak *Niespełniona Miłość*, gdyż nawet jeśli obiekt twojego uczucia odszedł na tamten świat, to wiesz, iż oczekuje on na ciebie w Niebie, obserwując cię stamtąd.

BYSTRY: Rozumujesz szybko i racjonalnie. Dostajesz +3 do wszystkich rzutów na dostrzeganie i unikanie kłamstw, spekulacji, zamroczeń i podstępów, dokonywanych zarówno z pomocą magii, jak i bez jej udziału.

CHŁOPISKI ROZUM: Gdy kiedykolwiek pragniesz podjąć się czynności, która jest niezgodna z logiką, Opowiadacz ma prawo ostrzec i uchronić cię przed tym. Zaleta ta doskonale nadaje się dla początkującego gracza, gdyż to właśnie on najbardziej potrzebuje pomocy Opowiadacza. Jej wartość dostrzega się również przy podejmowaniu sensownych decyzji.

BUJNA WYOBRAŹNIA: Posiadasz tak twórczą i bogatą wyobraźnię, iż rzecz można, że stworzony jesteś do komponowania pięknych ballad, czy też do malowania niezwykle oryginalnych obrazów. Innymi słowy, masz szansę zostać wielkim artystą.

UCZĄCY SIĘ NA BŁĘDACH: Uczysz się na błędach w jednej, wybranej Umiejętności (nawet Tajemnej). Gdy pierwszy raz w danej opowieści Spartaczysz bądź nie powiedzie ci się osiągnąć Stopnia Trudności dokładnie o jeden punkt, zyskujesz jeden Punkt Doświadczenia w tej Umiejętności. Możesz wziąć tę Zaletę wielokrotnie za każdym razem dla innych Umiejętności.

Zalety: +2

PRZESZYWAJĄCY WZROK: Potrafisz prześwidrować kogoś wzrokiem na wylot tak jakbyś wniknął w jego serce czy duszę. Więc gdy obserwowany ma nieczyste myśli, coś na sumieniu bądź skryty wewnątrz cel, musi wykonać rzut na odpowiedni Rys Charakteru albo zdradzi się swym zaniepokojonym zachowaniem. Demony i istoty faerie nie podlegają efektem tej Zalety.

Zalety: +3

ZDROWY ROZSADEK: Twój umysł to istne światło górujące nad wszelką religijnością tudzież innymi zabobonami. Miara twych prawd życiowych i egzystencjonalnych jest nauka, logika oraz dedukcja. Posiadasz jeden punkt Rozsądku i możesz nabywać więcej. W zamian za to nie masz ani jednego punktu Pewności Siebie.

BYSTRY UCZEŃ: Ze względu na twą zdolność do szybkiego uczenia się, w trakcie każdej opowieści dostajesz jeden dodatkowy Punkt Doświadczenia oraz jeden Punkt Doświadczenia każdego roku. Oprócz tego rozpoczynasz z dziesięcioma dodatkowymi Punktami Doświadczenia na Umiejętności. Mag: Uzyskujesz jeden dodatkowy Punkt Doświadczenia co każdą opowieść oraz +1 do rzutów na naukę z *vis*; mimo wszystko nie dostajesz Punktu Doświadczenia co roku i jest to dla ciebie Zaleta +5.

INTUICJA: Posiadasz naturalną intuicję, która czyni, iż częściej podejmujesz właściwe decyzje. Gdy kiedykolwiek stoisz przed wyborem, od którego w głównej mierze zależy szczęście (np. jeśli musisz wybrać jeden z dwóch niezведzonych korytarzy), to masz spore szanse, że obierzesz właściwą możliwość. Aby ustalić skuteczność twojej intuicji, Opowiadacz wykonuje sekretny rzut prosty o trudności 6+. Jeśli rzut się powiedzie to intuicja zadziałała, a jeśli nie, to po prostu nie masz żadnego przecucia. Jak by nie było, jeśli musisz dokonać wyboru pomiędzy

czterema niezbadanymi korytarzami, to masz zawsze ciut większe szanse na trafienie tego właściwego.

MAJSTER-KLEPKA: Możesz podjąć próby prac, które stanowią sporą trudność dla tych, co zupełnie w tej dziedzinie się nie znają. Efektem tego jest to, iż nie otrzymujesz żadnych ujemnych modyfikatorów przy rzutach na Umiejętność, której wartość u ciebie wynosi 0, ale tylko wtedy gdy masz trochę czasu, by pomajstrować. Niestety, zastrzeżone dla ciebie Umiejętności wciąż są poza twoim zasięgiem.

PAMIĘĆ WZROKOWA: Masz bardzo precyzyjną pamięć – wszystko, co ujrysz, zapamiętujesz jako obrazy. Daje ci to zwiększoną szansę do przypomnienia sobie różnych rzeczy. Zyskujesz +2 do wszystkich rzutów na Inteligencję na pamiętanie danej sceny. Dodatkowo, jeśli ten rzut się powiedzie dostajesz kolejny modyfikator tym razem +3 na przypomnienie sobie szczegółów (co daje w sumie +5).

Zalety: +4

NIEPRZECIĘTNA WIEDZA: W jednej z dziedzin Wiedzy jesteś szczególnie obeznany. Przy wszystkich rzutach obejmujących tę Wiedzę otrzymujesz modyfikator +4, a oprócz tego zawsze wykonujesz tylko jeden rzut na Paractwo. Jesteś niezaprzeczalnym mistrzem w rzeczzonej dziedzinie i możesz to odzwierciedlić, biorąc odpowiednią Reputację.

Wady: -1

OBSESJA: Masz obsesję na punkcie jakiejś czynności, przedmiotu czy ideału. Przykłady:

- trzymasz swój miecz zawsze przy sobie, czyścisz go godzinami i nie pozwalasz nawet, by ktokolwiek go tknął;
- ochraniasz Magów przed wszystkimi niebezpieczeństwami i popadasz w furję, gdy zostaną oni znieważeni lub skrepowani przez innych;

- z purytańską dokładnością dbasz o higienę swego ciała i patrzysz z góry na tych, którzy tego nie robią.

GŁÓWNY CEL: Postawiłeś przed sobą jakiś osobisty cel, do którego musisz dążyć, lecz którego właściwie nigdy nie da się do końca wypełnić. Przykłady obejmują: uwolnienie chłopów z opresji, nękanie i wycięcie w pierś wojowników normañskich, zmuszanie innych, by uznawali ciebie za inteligentniejszego od nich samych, zgromadzenie jak najwięcej dóbr materialnych.

OBOWIĄZKOWOŚĆ: Stosujesz się do ścisłego kodeksu postępowania zabraniającego ci kłamania, zabijania więźniów, kradzieży czy innych dorażnie przydatnych akcji. Jednakże w przeciwieństwie do Pasji Honoru postępujesz zgodnie z tym kodeksem ze względu na ciążącą na tobie karę czy strach; stąd też nie gwarantuje to moralnego wsparcia. Dobrze by było, gdybyś tę Wadę w należyty sposób umotywowował.

SŁABA PAMIĘĆ: Nie najlepiej zapamiętujesz pewne, ściśle określone rzeczy takie jak imiona, twarze czy miejsca. Musisz wykonać rzut 6+, by sprawdzić, czy zdołałeś zapamiętać cokolwiek odnośnie tej grupy. Oprócz tego otrzymujesz -2 do wszelkich innych rzutów testujących twą pamięć. Mag: Dwukrotnie dłużej uczysz się czarów, a Sagę rozpoczynasz z połową normalnej puli Poziomów czarów; Wada -6.

UWRAŻLIWIENIE: Coś, co innym wydaje się jedynie nieprzyjemne, tobie nie daje spokoju. Jeśli na dodatek cechuje cię impulsywność, to może się zdarzyć, iż w przypadku gdy ktoś cię urazi, wzniesiesz w tej sprawie walkę. Przykłady obiektów, na których punkcie można być uwrażliwionym: bezbożność, obrażanie kobiet, brak wychowania, brak miejskich dogodności (jak ciepłe łóżce), arogancja.

SŁABO PRZYSWAJALNA WIEDZA: Musisz zdobyć dwukrotnie więcej Punktów Doświadczenia, by zwiększyć jedną ze swych dziedzin Wiedzy i musisz wydać dwa razy więcej Punktów Doświadczenia przy początkowym zakupie dziedzin Wiedzy. Uważne

słuchanie, wypełnianie skomplikowanych rozkazów, podejmowanie akcji wymagającej wytrwałego skupienia – te czynności są zazwyczaj poza obrębem twych możliwości. Mag: Nie możesz wziąć tej Wady; nigdy nie przetrwałbyś toku nauki.

PROSTOLINIJNY: Potrafisz się skupić jedynie na jednej czynności typu obrona mostu, poszukiwanie zagubionego pierścienia czy ukrywanie się w lesie. Co więcej, jeśli nie poda ci się łatwych i zrozumiałych poleceń, z pewnością zrobi ci się mętlik w głowie. Podobnie, w przypadku natrafienia niespodziewanych wydarzeń nie łatwo ci będzie się z nimi uporać.

MIĘKKIE SERCE: Nie możesz znieść, gdy ktoś cierpi, a najokrutniejsze tortury często nie dają spać ci po nocach. Unikasz wszelkich niebezpieczeństw, starając się również, by nic złego nie przytrafiło się twoim przyjaciółom. Dla ciebie życie i zdrowie są tak ważnymi wartościami, że zrezygnujesz ze swych własnych dążeń, aby nie narażić ich na jakikolwiek poważniejszy szwank. Ty bolejesz nawet nad śmiercią wroga. Z drugiej, tej pozytywnej strony jesteś niezmiernie wrażliwy na pieśni, ballady i opowieści, które stonkowo łatwo cię wzruszają.

SZCZEGÓLNY LĘK: Coś, co dla innych jest zupełnie nieszkodliwe, nieco irytujące lub nawet przyjemne, ciebie w znacznym stopniu drażni, uniemożliwia koncentrację i co najgorsze, wzbudza w tobie lęk. W obecności obiektu twego strachu jedyną rzeczą, której się nie boisz, jest ucieczka. Jednakże przedmiot twego przerażenia dość trudno, ot tak w pierwszy, lepszy dzień znaleźć. W najgorszym przypadku, gdy nie będziesz w stanie uciec, najprawdopodobniej będziesz skłonny do przemocy i bójki mającej na celu likwidację obiektu twego strachu. Przykłady: dzikie zwierzęta, dziwne dźwięki, kler, zamknięte przestrzenie, księżyc w pełni, otwarte morze, cudzoziemcy, Żydzi.

NIEPEWNY SIEBIE: Zaczynasz grę z jednym punktem Pewności Siebie mniej (ich liczba wynosi obecnie 2). Wada ta nie jest dostępna dla Grogów.

SŁABOŚĆ: Masz słabość na jakimś punkcie. Może to być pewna rzecz lub konkretny typ osób. W obliczu obiektu twjej słabości wszystko przestaje się liczyć – obietnice zostają złamane, obowiązki zaniedbane, a zdrowy rozsądek rozdmuchnięty przez wiatr. Przykłady: poeci i gawędziarze, ładne twarze, alkohol, pochlebstwa.

SŁABA WOLA: Nie potrafisz samemu podejmować decyzji, niemal zawsze czekasz na wskazówki i podpowiedzi innych. Ci, którzy chcą wywieść cię w pole, zastraszyć lub wykorzystać do własnych celów, uzyskują modyfikator +3 do odpowiednich rzutów. Twą pulę punktów Pewności Siebie trudno będzie ci wykorzystać, gdyż sytuacje, w których się je przydziela mogą wydawać ci się niewykonalne. Weź Rys Charakteru o nazwie Posłuszny z wartością dodatnią. W twjej sytuacji najlepiej będzie znaleźć sobie kogoś godnego zaufania, na którym bez cienia wątpliwości, będzie można polegać.

NAŁÓG: Nosisz w sobie naprzykrzający ci się nałóg. Przykłady: picie, seks, udoskonalanie się, samochwalstwo, spekulacje, żarłoczność (łącząca się najprawdopodobniej z otyłością), obrona sprawy Grogów, „wyolbrzymianie” (kłamanie), kwestionowanie czyjejs władzy.

ZŁUDZENIE: Jesteś niezmiernie przekonany o czymś, co faktycznie jest bezapelacyjnym nonsensem. Na przykład możesz wierzyć, że jesteś Magiem (choć w rzeczywistości nim nie jesteś), że wygładzone kamienie mają niezwykłą wartość, że jesteś odległym, zaginionym krewnym barona lub że twój wyimaginowany świat jest prawdziwy.

Wady: -2

POWSZECHNY LĘK: Funkcjonuje identycznie jak Szczególny Lęk (patrz wyżej), tyle że rzecz, która cię przeraża, występuje dość pospolicie. Przykłady: psy, noc, las, kobieta, mężczyzna, ludzie u władzy, broń, ogień.

ZBYT PEWNY SIEBIE: Posiadasz trwałe i w znacznym stopniu wyolbrzymione pojęcie o sobie. Dlatego też

nie wahasz się podjąć akcji, które wydają ci się łatwe w realizacji (ta Wada może okazać się szczególnie niebezpieczna w walce). Jeśli na domiar złego przyjmujesz postawę przekonującą, możliwe, że zarazisz nią innych.

PRZERAŻENIE: Jakaś ściśle określona rzecz obezwładnia cię paraliżującym strachem. W jej obliczu nie jesteś w stanie robić nic prócz podjęcia ucieczki. Gdy ucieczka nie jest możliwa, prawdopodobnie staniesz się żywą, wiecznie trzęsącą się galareta. Wybierz obiekt twego panicznego strachu na tyle pospolity, by mógł pojawić się w grze oraz na tyle rzadko występujący, aby twa postać pozostała przy życiu. Przykłady: kryminaliści, las, wzgórza, otwarte przestrzenie, burze, jaskinie.

Wady: -3

FURIA: Czasem opanowuje cię nagła gwałtowność, która doprowadza cię w błyskawicznym czasie do stanu niekontrolowanego szału. Wybierz sobie obiekt, który najłatwiej potrafi cię rozdrażnić. Może to być np.: obraza, fizyczne zranienie, czy też usłyszenie faktu, iż Zakon Hermesa został zlekceważony. Musisz wykonać rzut stresowy 9+, inaczej wpadniesz w szal. Możesz próbować opanować się, stosując tego typu rzut co Rundę. Jeśli Spartaczysz, to będziesz próbował zabić wszystkich dookoła aż do momentu śmierci bądź ucieczki wszystkich walczących. W trakcie furii otrzymujesz +3 do Obrażeń, lecz -1 do wszystkich innych rzutów i wartości. Ponadto, musisz przeprowadzać test Krótkotrwałego Zmęczenia każdej Rundy. Tego typu zachowanie może być chociażby rezultatem rzuconej na ciebie kłątwy.

PACYFISTA: Z pewnych względów nie potrafisz nauczyć się żadnych Biegłości, które służyłyby ci na polu walki. Ponadto, otrzymujesz ujemny modyfikator w wysokości -2 przy Ataku i Obrażeniach. Biorąc tę Wadę, nie będziesz mógł wziąć Wady: *Słabe Uzbrojenie*. Dla Magów jest to Wada -2.

NADNATURALNE

Zalety: różne

MAGICZNY PRZEDMIOT: Rozpoczynamy grę z pewnym, zaprojektowanym przez Opowiadacza magicznym przedmiotem, który zyskałeś ze spadku lub zdobyłeś na wcześniejszych wyprawach. Wartość tego przedmiotu może być naprawdę różna, wahać się od drobnej błyskotki do przedmiotu stworzonego w laboratorium Magów. Koszt tej Zalety wynosi +1 za każde 10 Poziomów włożonego w przedmiot zaklęcia. Ta Zaleta jest w sam raz dla nieco starszych postaci.

UZDRAWIAJĄCY DOTYK: Dzierżysz w sobie umiejętność leczenia przez dotyk pewnego rodzaju dolegliwości. Ta zdolność może być darem Boga (jak np. zdolność królów angielskich do leczenia z królewskiego zła – skrofuły), faerie, czy też przejęta droga dziedziczności. Koszt tej Zalety zależy od częstotliwości występowania leczonej dolegliwości oraz od tego, jak bardzo jest ona poważna. Zdolność do leczenia czegoś zarówno powszechnego (na miarę lokalnej epidemii) jak i śmiertelnego (jak czarna śmierć) nie powinna być dopuszczalna. Przykłady chorób, które można uleczyć: jad węża, poparzenia od pioruna, wścieklizna, przeziębienie, opętanie przez demony, grypa, odmrożenie, porażenie słoneczne. Z pomocą tej Zalety nie można goić ran ani uzdrowić kogoś z efektów wypadku. Przy leczeniu każdej osoby, musisz wydać jeden Poziom Długotrwałego Zmęczenia.

Zalety: +1

FEERYCZNE OCZY: Potrafisz w normalny sposób widzieć w głębokich lasach czy w nocy. Twe oczy mają niespotykane jasny kolor i co więcej, odbijają światło niczym oczy kota. Wartość tej Zalety można zwiększyć o 1 w celu uzyskania Feerycznych Oczu, które wyglądają normalnie, choć i tak ich barwa jest rzadko spotykana (np. odcień jasnej zieleni). Te

nie ludzkie oczy dają ci -3 do Prezencji i Komunikatywności, kiedy masz do czynienia z osobami czysto świecimi. Magowie i istoty faerie z reguły nie zwracają uwagi na oczy. Ta Zaleta jest tylko dostępna dla tych, co mają Zaletę: *Feeryczna Krew*.

FEERYCZNY WZROK: Ta Zaleta działa podobnie jak Umiejętność: Jasnowidzenie, z tą jednak różnicą, że tutaj automatycznie specjalizujesz się w dostrzeganiu istot faerie i feerycznych rzeczy. Mając Feeryczny Wzrok, przy rzucie o trudności 12+ spostrzeżesz także feeryczne iluzje. Ta Zaleta wymaga posiadania innej Zalety, mianowicie *Feerycznej Krwi*.

Zalety: +2

UKRYTE MAGICZNE ZDOLNOŚCI: Nośisz w sobie głęboko zakorzenione i jeszcze nie odkryte magiczne umiejętności. W niektórych sytuacjach (np. pod wpływem feerycznego wina) mogą spontanicznie dawać się we znaki. Jeśli owe zdolności ujawnią się stosunkowo wcześnie i w dużej sile, będziesz mógł zostać Magiem. Jakkolwiek możesz w ogóle nie zdawać sobie sprawy, iż dzierżysz w sobie jakieś magiczne umiejętności. O sposobie i czasie ujawnienia talentu decyduje zazwyczaj Opowiadacz. Mag: W czasie pogłębiania swej wiedzy i szkolenia magicznych umiejętności, twój mistrz nie dostrzegł w tobie ukrytych talentów, nie dając im szans na ujawnienie się.

SZCZĘŚCIE: Masz dużo szczęścia w życiu. W sytuacjach, w których ślepy traf odgrywa większą czy też mniejszą rolę, otrzymujesz modyfikator z zakresu od +1 do +4 (decyzja Opowiadacza). Niewątpliwie jest także, iż dobrze wiesz ci się we wszelkich grach hazardowych. Jednak uważaj, jeśli będziesz za bardzo wykorzystywał swe szczęście, inni mogą postrzec cię jako oszusta.

FEERYCZNY PRZYJACIEL: Posiadasz feerycznego towarzysza, którego postać tworzy Opowiadacz. Faerie raczej nie powinien być złośliwy (przynajmniej nie wobec ciebie). Istota ta obdarzona jest pełną świadomością, dzierży własne moce i jeśli

zechce, może z tobą rozmawiać. Czy twój feeryczny kompan jest wiernym przyjacielem, to zależy wyłącznie od ciebie. Może darzyć cię nieustanną opieką niczym anioł stróż. Może także mieć jakąś przysługę wobec ciebie i odmawia za każdym razem opuszczenia twego boku, póki jej nie wypełni. Jeżeli zaś będzie wyjątkowo źle traktowany, to może cię opuścić lub obrzucić cię wręcz straszliwą klątwą. Tak więc feeryczny towarzysz może być wspaniałym pomocnikiem albo i wiecznym utrapieniem. Jeśli twój towarzysz jest szczególnie nieznośny i dokuczliwy, to bardzo możliwe, że spuści na ciebie garść kłopotów. Jeżeli cała Trupa się zgodzi, inny gracz może wcielić się w postać twego towarzysza.

MAGICZNE ZWIERZĘ: Masz jako towarzysza magiczne zwierzę, które jest na tyle inteligentne, że potrafi słuchać twych rozkazów. Im mniejsze i nieszkodliwe, tym bardziej inteligentne. Zwierzę wielkości łasicy czy kruka jest niemal tak bystre jak człowiek, z tym że nie potrafi mówić. Natomiast wilk prezentuje zaledwie sporą przebiegłość, a koń jest już tylko trochę sprytniejszy od zwykłego konia. W zależności od zdania Trupy, możesz dodać swemu magicznemu zwierzęciu jedną lub dwie mistyczne Zalety, wyrównując je oczywiście Wadami (Zalety i Wady musisz jednak samemu zaprojektować). Mimo wszystko twój zwierzak posiada Magiczną Moc o wartości +10 minus jego Wielkość.

PRZECIWSTAWNY MAGI: Jesteś od urodzenia nie magiczny i przez to odporny na większość magicznych zaklęć. Otrzymujesz +6 do rzutów na Naturalną Odporność oraz do wartości Wyparowań przeciw obrażeniom od czarów. Odpierasz zarówno dobrą (tą, która ci sprzyja) jak i złą (tą, która ci szkodzi) magię. Toteż, jeśli ktoś próbuje rzucić na ciebie czar uzdrawiający, otrzymujesz na jego odporność modyfikator w wysokości +6. Jakkolwiek w samym sobie możesz nie mieć żadnych magicznych mocy. Magowie nie mogą wziąć tej Zalety.

POCZĄTKOWA VIS: Zaczynasz Sage z pewnym zasobem *vis*. Prawdopodobnie jest to dar od twego mentora albo zdobycy z wcześniejszej wyprawy. Posiadasz pięć pionów różnego typu *vis*. (Można także wziąć tę Zaletę wielokrotnie.) Jeśli jesteś Towarzyszem, to być może część pionów wymienileś na jakieś konkretne usługi preferowane przez Magów (np. możesz mieć tylko 4 piony, lecz dodatkowo czar Ostrze Brzytwy rzucony na twój miecz). Magowie nie mogą wziąć tej Zalety; oni mają podobną Zaletę Hermeticzną – *Osobiste Źródło Vis*.

Zalety: +3

PRAWDZIWA WIARA: Dzięki swej szczerzej pobożności promieniujesz wiarą, o której ludzie mówią, iż zdolna jest poruszyć nawet góry. Posiadasz jeden punkt Wiary i możesz zyskać więcej. Niestety, nie masz żadnych punktów Pewności Siebie.

Zalety: +4

WDZIĘCZNE ŻYCIE: Jakimś dziwnym trafem, w bardzo niebezpiecznych sytuacjach fortuna sprzyja ci i wychodzisz z nich w miarę szczęśliwie. Gdy kiedykolwiek Spartaczysz, możesz powtórzyć rzut, wybierając pomyślniejszy wynik. Na przykład, jeśli masz wykonać trzy rzuty na Partactwo i na jednej z kości wypadło 0 (Partactwo), to możesz powtórzyć tenże rzut. Przy ponownym wykonywaniu rzutu, jeżeli nie wypadnie 0, to uniknąłeś Partactwa, a jeśli jednak wypadnie, to, niestety, Partactwo zostaje. Musisz opisać w możliwie najskrytszym szczególe, w jaki sposób zdołałeś o włos uniknąć śmiertelnej katastrofy. Opowiadacz powinien pamiętać o tej twojej właściwości i być stanowczo łagodniejszy wobec ciebie. Mag: Ślepy traf nie dopisuje ci przy rzucaniu czarów; magia jest zbyt chaotyczna i nieprzewidywalna, by mogła być uporządkowana przez coś takiego jak szczęście.

DUCH OPIEKUŃCZY: Znajdujesz się pod obserwacją ducha, pod którego postacią kryje się twa babka, przyjaciel z dzieciństwa lub też inna osoba,

której na tyle starczyłoby cierpliwości i opiekuńczości, by zostać przy tobie po śmierci. Zjawia się niewidzialna i niesłyszalna dla wszystkich innych prócz ciebie (i tych z Umiejętnością Jasnowidzenie). Duch jednakże widzi i słyszy dokładnie to, co i ty oraz może raz w ciągu dnia oddalić się od ciebie i udać się na przeszpiegi na więcej niż pół godziny. Za każdym razem, gdy duch cię opuszcza, wykonaj rzut stresowy, by zobaczyć, jak daje sobie radę. Jeśli wypadnie wynik 3+, to znaczy, że wraca z czymś pożytecznym. Jeżeli zaś wypadnie poniżej trójki, to traci on styczność ze światem żywych i powraca z pustymi rękami. W przypadku Partactwa, zrywa z tobą kontakt na zawsze – nigdy już nie wróci do ciebie. Wykonaj dodatkowy rzut na Partactwo za każdy punkt Aury Boskiej, Piekielnej, Ferycznej czy Racjonalnej, która objęła cię swym zasięgiem. Śmierć w większym czy też mniejszym stopniu zmienia psychikę człowieka, więc wątpliwe jest, by towarzyszący ci duch nie miał jakiś szczególnych kaprysów czy też podobnych odchyłeń. Pomimo tego upiór posiada 20 Punktów Doświadczenia przyporządkowanych do różnych Umiejętności – może zatem służyć ci niejedną pomocą. Możliwe jest nawet, by ten twój duch zachęcał cię, byś dołączył do niego, udając się na tamten świat.

MAGICZNA ODPORNOŚĆ: Obdarzony jesteś wrodzoną Magiczną Odpornością o wartości +20, która jest niekompatybilna z *Parma Magica* (modyfikatory z tych dwóch rzeczy nie sumują się). Jakież fizyczne znaki mogą towarzyszyć tej właściwości np. przyrodzone znamię, żelazne paznokcie.

WILKOŁAK: Kiedy księżyc pojawia się w pełni na nocnym nieboskłonie, przybierasz postać wilka. Będąc w wilczym ciele, posiadasz Cechy charakterystyczne dla wilka powiększone o twoje naturalne Cechy oraz Rysy Charakteru: Gwałtowność +3 (ew. dodaj trzy, jeśli masz już jakąś wartość w tym współczynniku). Dostrzegasz również +8 do twoich Wyporań przeciw wszelkim atakom nie magicznym i tym, nie zadany przez

srebrne ostrza. Musisz także wziąć Umiejętność: Wilkołak, której poziom zakupujesz jak w przypadku zwykłych Umiejętności. Wartość tego współczynnika przydzielana jest do rzutu stresowego, w którym wynik 12+ oznacza, iż powiodła ci się próba dobrowolnej przemiany (dozwolona jest jedna próba na dzień). Jeśli Spartaczysz, każda następna próba uwieńczy się niepowodzeniem. Faktum to będzie ciążyło na tobie do końca opowieści. Two ubranie nie ulega żadnym transformacjom, a rany po przemianie pozostają takie same, jakie były przed jej przebiegiem. Zdolność ta jest bardzo rzadko spotykana i niezwykle tajemnicza; często widuje się ją jako wcielenie zła. Wymyśl ciekawą historię motywującą pochodzenie twojej lykantropii. Podpowieź: ugryzienie, cecha rodzinna, przekleństwo. Muto Córporum Poziom 35.

Zalety: +5

RELIKWIA: Dzierżysz świętą relikwię zawierającą jeden punkt Wiary. Może ona być wbudowana w jakiś posiadany przedmiot (np. miecz).

ANIOŁ STRÓŻ: Potrafisz słyszeć słowa anioła stróża, który jest twoim opiekunem i doradcą, wspierając cię przeto duchowo i moralnie. Jeśli podejmujesz akcję, którą anioł aprobuję i wypadnie 1 przy stresowym rzucie, to automatycznie odnosisz sukces w tej czynności (pod warunkiem, iż stopień trudności był równy 20 lub mniejszy; w innym przypadku proces rzucania kostką odbywa się normalnie). Anioł co krok szepcze ci do ucha, wskazując najlepszą dla twojego ducha drogę, choć nie zawsze dobrą dla twojego ciała. Jedynie mówiąc na głos, możesz utrzymać z nim kontakt, bowiem tylko wówczas cię słyszy. Anioł jest także świadomy twoich myśli, ale z wiadomych przyczyn ma dość ograniczone spojrzenie na świat. Jeśli zachowasz się niezgodnie z moralną poradą stróża, możliwe, że cię opuści, póki nie powrócisz na dobrą drogę albo i odejdzie na zawsze. Anioł preferuje przemoc tylko wtedy,

gdy w bieżącej sprawie tkwi jakiś święty powód. Częściej jednak będzie cię odwołał od tego typu myśli.

Zalety: +7

NIEŚMIERTELNY: Nie możesz umrzeć w żaden naturalny sposób. Pomimo tego gojenie wszystkich zadanych ci ran z wyjątkiem śmiertelnych przebiega normalnie. Jeżeli jednak otrzymasz śmiertelną ranę, to nie możesz jej do końca wyleczyć. Rekonwalescencja ze stanu Zmasakrowania odbywa się właściwie normalnie, pomijając fakt, iż takie rany pozostawiają trwałe znamiona w postaci fizycznego osłabienia, widocznego kalectwa lub przewlekłego choróbstwa. Co by nie było, dostajesz przynajmniej jeden punkt Niedołęstwa. Zjawisko nieśmiertelności można by sportretować następującym stwierdzeniem – umrzeć nie można nigdy, lecz starość pociągnie za sobą straszliwą brzydotę i niemal zupełne osłabienie. Oczywiście ta Zaleta nie chroni przed wszelkimi cudami, tak więc silna, piekielna destrukcja wciąż może cię pozbawić życia. Jeśli w końcu spotka cię śmierć, będziesz miał bardzo i to bardzo stabilnego ducha.

Wady: -1

MAGICZNA POSTURA: Wyglądasz i zachowujesz się zupełnie jak osoba mająca jakieś powiązania z magią. Przypominasz Maga, czarownika lub kapłana. Nie musisz czynić specjalnych starań, by dowieść ludziom, iż parasz się magią – oni to i tak intuicyjnie wiedzą. Magowie nie mogą wziąć tej Wady, gdyż i bez niej odczuwają jej skutek.

FEERYCZNA NATURA: Płynąca w tobie feeryczna krew specjalnie uwrażliwia cię na Boskie i Piekielne moce. Jeśli znajdziesz się pod wpływem jakiegokolwiek Aury, to odczuwasz jej efekt tak, jak inne istoty faerie – w twoim przypadku korzysta się z kolumny Faerie przy tabeli oddziaływań (strona 308 podręcznika głównego). Oprócz wspomnianej podatności na Aury Boskie i Piekielne, odczuwasz także

przeszkadzającą ci moc Magiczną. Jednak Feeryczna Aura sprzyja ci w pełni.

UCZULENIE NA MAGIE: Magia z niezwykłą łatwością znaczy na tobie swój wpływ. Otrzymujesz ujemny modyfikator -3 przy wszystkich rzutach na Magiczną i Naturalną Odporność oraz do wartości Wyparowań przy obrażeniach zadanych bezpośrednio przez czary (przeciwieństwo *Przeciwstawności Magii*). Jeśli magia jest „dobra” (sprzyjająca ci), modyfikator pomaga ci, jako że jesteś bardziej podatny również na taką magię.

PRZEKLEŃSTWO: W jakiś sposób i z jakiegoś powodu obrzucono cię kłatwą czy to za pomocą magii, boskiej interwencji, mrocznych wpływów, czy też feerycznych mocy. Przykłady przekleństw -1:

- wszystko, co powiesz, odczytywane jest przez innych w najgorszy z możliwych sposobów;
- śmiech, płacz, głupie miny i tym podobne mimiczne gesty czynisz zawsze w najbardziej nieodpowiednich chwilach;
- możesz jeść tylko żywe rzeczy;
- ropucha pojawia ci się w ustach, gdy otwarcie kłamiesz;
- dla ciebie jakiegokolwiek żarcie smakuje jak popiół, a picie jak zaśnie-działa woda;
- wszelka muzyka sprawia ci ból; im piękniejsza, tym bardziej bolesna.

DRAŻLIWY DLA ZWIERZĄT: Jesteś naznaczony magią do tego stopnia, że zwierzęta to odczuwają. Konie nie pozwalają ci się dosiąść, a psy niesłychanie ujadają i warczą lub trzęsą się jak galareta ze strachu. Ludzie będą podejrzewać, iż jesteś Magiem bądź sługą samego diabła. Magowie nie mogą posiąść tej Wady, bowiem z własnego doświadczenia znają jej skutki.

Wady: -2

PRZEKLEŃSTWO: Cięży na tobie poważna kłątwa rzucona przez jedną z nadnaturalnych mocy. Przykłady przekleństw -2:

- dostajesz niekontrolowanego ataku jękania się podczas wypowiedzania czegoś ważnego;
- jeśli masz dochować tajemnicy, ów sekret wyrządza ci w pewien sposób krzywdę.

Nieznaczną Szkodliwość Żelaza: Ze względu na twą feeryczną naturę dotykane żelaza drażni cię. Żelazo nie wyrządza ci fizycznej krzywdy, acz wzbudza w tobie uczucie niesmaku. Dlatego też dostajesz ujemny modyfikator -3, kiedy używasz orężu lub narzędzia, dotykając jego żelaznej części. Natomiast, nosząc żelazną zbroję, otrzymujesz -2 przy rzutach na Zmęczenie. Ta Wada nie może być wzięta wraz z *Podatnością na Żelazo*. Zwykle jest ona brana z Feeryczną Krwią.

UCZULENIE NA BOSKIE SIŁY: Z powodu twojej feerycznej krwi twoje powiązania ze światem śmiertelników a zwłaszcza tych religijnych są tak znikome, iż jesteś poważnie uwrażliwiony na moce Dominium. Dotyk święconej wody, sakramentalnego kadzidła lub krucyfiksu sprawia ci ból i rani twą skórę przy dłuższej ich styczności. Twój brak wiary i nieskazitelności (z chrześcijańskiego punktu widzenia) każe ci unikać świętych przedmiotów. Nie możesz używać magicznych lub feerycznych mocy ani przeciwko tym, którzy dzierżą pobłogosławione przedmioty (kadzidło, wodę święconą, hostię, krucyfiks bądź zwykły krzyż), ani przebywając w poświęconych miejscach (kościół, cmentarze). Ta Wada musi być wzięta razem z *Feeryczną Krwią*.

PRZEŚLADOWANY: Nawiedza cię duch, którego tylko ty widzisz i słyszysz. Nie daje ci on nigdy spokoju – co krok natrętnie gad, pokrętnie cię zwymyśla albo i rozprasza, gdy ty chcesz się skupić. W dodatku często używa przy tym swych mocy i nie rzadko będzie zabierał ci jakiś cenny przedmiot, zarażał twych kompanów gripą (-3 do rzutów na Prezencję i Komunikatywność), wywoływał tajemnicze dźwięki przypominające pogrękiwania łańcuchów (-3 przy rzutach na słuchanie), powodował, by noże spadły na ciebie, podstawał ci nogę, czy też w inny sposób niezno-

śnie przeszkadzał. Skrzyczenie ducha czasami go odgania, lecz jednocześnie wprawia w niemałą konsternację twych bliskich. Możesz ulec mu i robić to, co każe, by odetchnąć na chwilę z ulgą. Jednak dopiero jeśli wypełnisz jego ostateczny cel, da ci spokój na zawsze. Jakkolwiek duch jest bezsilny w odległości większej niż siedem kroków od ciebie. Mag: Możliwe, że duch jest wyjątkowo silny, co znaczy, iż będziesz miał spore kłopoty w kontrolowaniu go nawet przy pomocy czarów. Zjawia najprawdopodobniej wtrąci się także do twych projektów laboratoryjnych, odejmij więc 3 od jakiegokolwiek wartości Całkowitego Laboratorium.

NAZNACZONY ZŁEM: Twoi przyjaciele, rodzice lub jacyś dalsi przodkowie związali cię z szatańskim złem. Ludzie to czują i łatwo mogą cię znienawidzić. Zyskanie pozytywnej Reputacji jest w twoim przypadku niemożliwe. Mimo wszystko Magowie nie reagują tak silnie na to jak normalni ludzie. Mag: Wada -1; jest właściwie nie ważne, co ludzie myślą o tobie.

Wady: -3

PRZEKLEŃSTWO: Zostałeś przeklęty przez jedną z nadnaturalnych sił. Przykłady przekleństw -3:

- światłowstręt – im większe światło, tym większy ból;
- w nocy widzisz tak przerażające kształty i widma, że nie jesteś w stanie nawet się trząść.

PODATNOŚĆ NA ŻELAZO: Twa feeryczna krew czyni, iż żelazo sprawia ci niemożliwy do zniesienia ból. Nie możesz używać tych broni lub narzędzi, w których musisz dotykać żelaznych części. Dodatkowo, żelazna broń zadaje ci o dwa punkty obrażeń więcej. Jeśli więc wykazujesz tak wielką wrażliwość na żelazo, to z pewnością twa krew nie przyjmuje naturalnej barwy. Jej konsystencja może przypominać czarną posokę lub w innym przypadku białe wino. Jeżeli zdecydujesz się na tę Wadę, to nie będziesz mógł wziąć Wad: *Słabe*

Uzbrojenie i Nieznaczną Szkodliwość Żelaza. Mimo wszystko ta Wada musi być wzięta z *Feeryczną Krwią*.

PRZECZUCIE FATUM: Z pewnych niepotwierdzonych źródeł nabrałeś przeczucia ciężącego na tobie przeznaczenia w postaci wizji swego zgonu lub pośmiertnego losu. I dlatego niekiedy ogarnia cię kompletna apatia i znudzenie życiem. Gdy ponosisz porażkę, czy to w walce, czy w innych okolicznościach, wszelkie ambicje opuszczają cię i nie jesteś zdolny do podjęcia żadnej żywiołowej akcji do końca dnia. Jeśli w trakcie tego trudnego okresu zostaniesz zmuszony do samoobrony, otrzymujesz ujemny modyfikator w wysokości -2 i nie możesz korzystać z puli punktów Pewności Siebie.

Wady: -4

PRZEKLEŃSTWO: Zostałeś niemożliwie wyklęty przez jedną z nadnaturalnych sił. Przykłady przekleństw -4:

- jesteś skazany na otrzymanie ran w każdej walce (nawet w tych, których próbowałeś unikać);
- twe rany krwawią niepomiernie, stąd też za każdą otrzymaną i nie zabandażowaną ranę tracisz co Runę Krótkotrwały Poziom Zmęczenia; gdy będziesz Nieprzytomny zaczniesz tracić Poziomy Żywotności;
- zwykłe narzędzia (włączając w to broń) często łamią się, gdy próbujesz z nich skorzystać;
- kontakt ze światłem słonecznym wywołuje w tobie palący ból (utrata jednego Poziomu Żywotności na minutę).

DEMONICZNE UTRAPIENIE: Znalazłeś się jakimś trafem w obszarze uwagi pomniejszego demona, który, mając na celu pojąć twą duszę, pragnie sprawić ci prawdziwe piekło na ziemi. Ów czart ma zapewne jakąś specjalność taką jak: gniew, chciwość czy nieuczciwość i będzie nachalnie ją stosował przeciw tobie, manipulując również innymi. Demon – powiedzmy – kłamstw nie tylko będzie starał się włożyć kłamstwa w twe usta, ale także spowoduje, iż inni będą cię bezczelnie okłamywać. Jakkolwiek bies

będzie najprawdopodobniej zbyt zajęty (albo i leniwy), by dokuczać ci przez cały czas. Dlatego też będzie pojawiał się tylko w czasie ważniejszych okresów twego życia (czyli podczas większości opowieści). Oповідаcz powinien dokładnie opracować postać demona, a szczególnie jego złowieszcze plany, które będzie próbował twoim kosztem osiągnąć. W duchu wciąż pewnie cię nurtuje, co też takiego złego (lub dobrego; to zależy od punktu widzenia) zrobiłeś, że zasłużyłeś na taki los. Jeśli chodzi o Magiczną Odporność demona, to przyjmij, iż ma +12 przy rzutach na Penetrację, chociaż w rzeczywistości jego moc w każdej chwili może wzrosnąć albo piekło może zastąpić go silniejszym pobratymcem. Mag: Diabły w szczególności są zainteresowane Magami, tak więc jego Piekielna Moc wynosi co najmniej 24. Nie zapomnij także, że posiadanie takiego licha na karku, może spowodować wiele istnych kłopotów w obrębie Zakonu.

Wady: -5

SZYBKIE STARZENIE SIĘ: Z powodu jakiegoś przekleństwa bądź magicznej katastrofy starzejesz się dwa razy szybciej niż zwykle. Powieksz swój wiek o dwa lata każdego roku, a gdy zaczniesz się naprawdę starzeć, to wykonuj dwa rzuty na Starzenie się co rok. Takiego tempa nie można w żaden normalny sposób powstrzymać. Pozostaje tylko łykać eliksiry życia.

Wady: -8

ZEPSUTY PRZESZKODA: Zostałeś zepsuty przez demona, jednak w jakiś sposób udało ci się wyrwać z jego szponów. Automatycznie posiadasz Wady: *Demoniczne Utrapienie* oraz *Mroczna Tajemnica* (niestety, żadnych punktów Zalet z nich nie masz). Przez cały czas musisz walczyć z ogarniającym cię złem, by nie stracić swej duszy i tym samym nie ześliznąć się w zupełną degrengoladę. Nosisz w sobie również jeden nieprzyjemny Rys Charakteru z wartością od +4 do +6, który bardzo trudno jest zredukować (choć możesz normalnie zwiększyć przeciwny Rys). Jedynie jakiś

cud wiary i pokory może cię ocalić. Jakkolwiek wszystko wskazuje na to, iż Diabeł porwie twą duszę i przygaranie do swego piekielnego grona. Mag: Jeśli kiedykolwiek Zakon dowie się o twoim zepsuciu, z pewnością wyda cię ze swego członkostwa.

SOCJALNE

Magowie nie mogą skorzystać z tych Zalet i Wad, póki nie umotywią Opowiadaczowi silnej potrzeby ich posiadania.

Zalety: +1

ZNAJOMOŚCI: Przez lata podróży i obcowania w przeróżnych warstwach społecznych pozyskałeś sobie szerokie grono znajomych. Gdzie nie pójdziesz, zawsze trafiasz na kogoś mniej lub bardziej znanego. Wiesz także, jak złapać kontakt z kimś, kto może ci pomóc. Jeśli przebywasz na jakimś nowym terenie np. w mieście, w którym jeszcze nigdy nie byłeś, wykonaj rzut na Prezencję 10+, by sprawdzić, czy znalazłeś kogoś znajomego. Mimo wszystko musisz wybrać określoną grupę ludzi, w której zdobyłeś tak liczne znajomości. Przykłady: męty społeczne, możni, kupcy, straż miejska, Kościół, chłopci. Ta Zaleta może być brana wielokrotnie, reprezentując znajomości również w innych odrębnościach społecznych.

BŁOGOSŁAWIONY PRZEZ WENUS: Otrzymujesz +3 do rzutów na Komunikatywność i Prezencję przy spotkaniu odpowiednich osób odpowiedniej płci (to zależy od zgodności orientacji seksualnej). Ponadto, ludzie nader często zwracają na ciebie uwagę; Opowiadacz powinien umiejętnie to odegrać. Niewątpliwie jest to rzecz pożyteczna, lecz niekiedy może stać się niezłe irytująca.

PRAWDZIWI PRZYJACIEL: Posiadasz bardzo bliskiego przyjaciela, który jest zarówno twym powiernikiem, jak i protektorem udzielającym ci bez wahania wszechstronnej pomocy. Będąc w towarzystwie przyjaciela, czujesz się znacznie pewniej – dodaj jeden

punkt Pewności Siebie, gdy pomagasz mu lub gdy otrzymujesz pomoc od niego. Pamiętaj, że przyjaźń nie się ze sobą nie tylko korzyści, ale także pewne obowiązki. Tak więc, jeśli twemu przyjacielowi, nie daj Bóg, coś się stanie, możliwe że wpadniesz w niemąłą złość albo i nawet mściwość. Ty i twój przyjaciel posiadacie Pasję Lojalności do siebie nawzajem o wartości +3 (i jest to darmowa Zaleta).

DOBRE ZNANY: Zyskałeś dobrą Reputację na terenie jakiegoś obszaru, w obrębie którego jesteś niezwykle lubiany i szanowany. Wybierz odpowiednią Reputację na poziomie drugim o specyficznej lokacji położonej blisko Zgromadzenia.

INSPIRATOR: Potrafisz wspierać ludzi na duchu, dając im jednocześnie modyfikator +3 do Odwagi i innych pokrewnych Rysów Charakteru oraz do Naturalnej Odporności przeciw pewnym czarom z grupy Mentem.

ZWIERZĘCY TOWARZYSZ: Posiadasz lojalne i inteligentne zwierzę, które prawie zawsze dotrzymuje ci towarzystwa. Potrafi ono wykonywać proste komendy albo i nawet część tych bardziej skomplikowanych. Jakkolwiek jesteście ze sobą blisko związani, stąd jego śmierć może w istocie doprowadzić cię do szału lub trwałego roztargnienia.

CIEKAWSKI: Chcesz wiedzieć wszystko, co dzieje się wśród twoich kompanów i znajomych, a zwłaszcza jeśli chodzi o sprawy prywatne. Wtykasz swój nos do tego stopnia, że wiesz nawet, kto z kim sypia. Pogłoski, plotki i nowinki są właściwie jedyną siłą napędową twego życia. Często nawet jesteś zdolny do wydobywania z kogoś głęboko ukrytych tajemnic. Aby przekonać się, czy ofiara zdołała się wyplątać, obie osoby wykonują rzut prosty: ty z modyfikatorem +4, a przesłuchiwana persona z modyfikatorem w wysokości odpowiedniego Rysu Charakteru lub Pasji. Jeśli twój wynik jest wyższy, sekret wydał się. Mag: W twoim przypadku forma językowa jest może bardziej wysublimowana, a środowisko przyjmuje

bardziej hermetyczny charakter, lecz, ogólnie mówiąc, sprowadza się to do tego samego.

CZŁONEK GANGU: Jesteś członkiem niewielkiej (liczącej 4-7 osób), acz dobrze zorganizowanej grupy ludzi. W każdej chwili możesz być przez nią wsparty, ale z drugiej strony musisz wypełniać rozkazy swego przywódcy (w granicach rozsądku rzecz jasna). Twa grupa może mieć, jeśli chcesz, Reputację wybranego rodzaju na poziomie pierwszym oraz pozytywną wartość w Rysie Charakteru: Oddanie wobec innych członków grupy. I mając tę Zaletę, każda inna Zaleta czy Wada dotycząca twojej rodziny, może być przekształcona w ten sposób, by odnosiła się do gangu a nie rodziny. Możesz zatem zostać *Czarną Owcą* w swej grupie.

Zalety: +2

TYMCZASOWY WPŁYW: W pewnych okresach obejmujesz w swe ręce jakąś polityczną siłę na tyle potężną, by móc wpłynąć na lokalne społeczeństwo. Zdobyłeś zapewne spory posłuch u swych przełożonych, którzy w określonych okolicznościach mogą polecić ci nawet dowodzenie swoimi ludźmi. Jednak im większą władzę dostajesz, tym większa odpowiedzialność spada na twe barki, a i Magowie baczniej się tobie przyglądają. Przykładami ludzi posiadających tymczasowy wpływ są: przyjaciele i dzieci przywódców, dworzanie, szanowani podwładni.

SŁAWNY: Posiadasz dobrą Reputację o wartości 4. Wybierz jej rodzaj oraz czyny, które sprawiły, iż zyskałeś tak dobre mniemanie o sobie.

PLOTKARZ: Nawiązałeś stałe towarzyskie kontakty w miejscowych okolicach, z których możesz uzyskać wszelakie informacje o lokalnej sytuacji polityczno-społecznej tudzież o pobliskich intrygach. Przy rzucie prostym 8+ dowiadujesz się jako jeden z pierwszych! Ponadto, traktujesz wszystkie okoliczne Reputacje, jak by ich wartości były dwukrotnie wyższe. Często także przy obgadywaniu nadajesz ludziom nowe, czasem zupełnie bezpodstawne Reputacje.

Jakkolwiek sam u miejscowej ludności znany jesteś ze swego plotkarstwa (weź sobie taką Reputację).

PRZYWÓDCA GANGU: Jesteś przywódcą pewnej, mniejszej grupy (liczącej 4-7 osób). Jej członkowie poważają cię i niemal bezkrytycznie wypełniają twoje rozkazy, pod warunkiem że mieszczą się one w granicach rozsądku. Dodatkowo, oprócz obrania w swe ręce odpowiedzialności za grupę, musisz okolicznościowo bronić grupy lub jednego z jej członków. W skrajnym przypadku możesz być świadkiem zakwestionowania twoich zdolności przywódczych. Mimo to Rys Charakteru: Oddanie grupy oraz twoje zazwyczaj przybiera wartość pozytywną.

Zaleta: +3

PRZYWÓDZTWO: Posiadasz władzę oraz cieszysz się niemalym prestiżem w obrębie jakiejś organizacji lub jednostki. Mag mający tę Zaletę może być głową większego Zgromadzenia lub wybitnym uczonym w jednej Sztuce (jej wartość musi wynosić przynajmniej 20). Towarzysz zaś jest zapewne baronem lub wpływowym kupcem, a Grog przywódcą turby lub ochroniarzem znaczącego Maga jak *Primus* Domu czy *Praeco* Trybunału.

Zalety: +6

WYŻSZE PRZYWÓDZTWO: Podobnie jak w *Przywódcztwie*, z tym że tutaj obejmujesz znacznie wyższą pozycję, dysponujesz większą władzą, a i ludzie nie mniejszym szacunkiem darzą cię w swej profesji. Twoe decyzje są wysłuchiwane zazwyczaj bez żadnych zastrzeżeń nawet przez jednostki na nieco wyższym stanowisku. Jednakże wiedz, iż ciąży na tobie ogromna odpowiedzialność i obowiązkowość. Tak więc niełatwo ci będzie znaleźć czas na jakiegokolwiek wyprawy czy na przeprowadzanie eksperymentów. Towarzysz obejmujący taką pozycję z pewnością nosi miano księcia lub burmistrza większego miasta handlowego. Tymczasem Mag jest pewnie *Praeco* Trybunału, Arcymagiem lub *Primusem* Domu. Postacie Grogów, nieste-

ty, nie mogą wziąć tej Zalety. Uwaga: By utrzymać to stanowisko, trzeba mieć nie lada wysokie umiejętności. Na przykład Mag, aby mieć szansę zostać Arcymagiem, musi stworzyć czar o Poziomie wyższym niż trzydziesty.

Wady: -1

ZŁA REPUTACJA: Jesteś znany na jakimś obszarze, lecz od tej złej strony. Wybierz odpowiednią Reputację o wartości 2. Opowiadacz powinien oczywiście już na początku Sagi uwiarygodnić jej wprowadzenie do gry.

SOCJALNA PRZESZKODA: Nosisz w sobie jakąś cechę, która w znacznym stopniu utrudnia ci nawiązanie pozytywnych relacji międzyludzkich. Możliwości jest wiele, a obejmują one między innymi: nieprzyjemny zapach ciała, ponure usposobienie, oderwanie od świata (wyrażające się np. w trudności w zrozumieniu tak trywialnej i świeckiej rzeczy, jaką jest pieniądź), złe maniery i szczerzy ateizm. Wybrana cecha w zależności od sytuacji wywołuje wahające się ujemne modyfikatory od -1 do -3. Mag: Nie możesz wziąć tej Wady, jako że samo bycie Magiem stwarza socjalną przeszkodę.

ZALEŻNY: Posiadasz kogoś, od kogo jesteś niemal całkowicie zależny – musisz mu poświęcać sporą ilość czasu, by móc zaopiekować się nim. Tą osobą może być małe dziecko czy nawet podstarzała babka. Efekt tej Wady może się czasem zmienić, choć nie zawsze na lepsze. Owszem, kiedy dzieciak dorośnie, usamodzielnia się i przeprowadzi, lecz gdy twoja babka poważnie zachoruje, będziesz zmuszony poświęcić jej cały swój czas. W przypadku, gdy twoja zależność obejmuje całą rodzinę, wartość tej Wady może się obniżyć np. do -3.

OPŁATY: Zmuszony jesteś do płacenia konkretnej osobie lub organizacji sporej części swego majątku bądź pieniędzy (od 25% do 50%). Nie wywiązanie się z tych opłat niewątpliwie pociągnie za sobą niemiłe konsekwencje. Być może objawi się to utratą przywilejów lub pozyskaniem potężnych wrogów. Jeśli zapłata jest

pewnego rodzaju podatkiem, możesz próbować ukryć część swego bogactwa, ale gdy poborca dowie się o twoim oszustwie, wpadniesz w pokaźne tarapaty. Opłaty mogą wyrastać z dziesięciny, szantażu lub po prostu z przekupstwa niezbędnego do utrzymania wsparcia ze strony socjalnych kontaktów.

FAWORYZACJA: Zmuszony jesteś faworyzować jakąś jednostkę lub zbiorowość, która w każdej chwili może powołać się na twoje względy. W przypadku ignorowania faworyzacji, możesz wpędzić się w niezłe opłaty, o których zadecyduje oczywiście Opowiadacz.

WŚCIBSKI: Usilnie próbujesz wyreżyserować cudze życie. Planujesz za innych małżeństwa, uczysz obce dzieci krawiectwa (bo ty robisz to dobrze, a oni nie) albo i opiekujesz się chorymi. Przydziel sobie Rys Charakteru: Wścibski o wartości +3. Marnujesz dużo czasu i energii na swe dążenia, doprowadzając częstokroć co poniektórych do szału. Zatem weź złą Reputację Wścibski na poziomie 1. Mag: Ty prawdopodobnie mieszasz się w interesy Towarzyszy, terminatorów tudzież przyjaznych Magów. Wtykając nos w prywatne sprawy innych, nie łamiesz hermetycznego prawa, lecz nader często jesteś temu bardzo bliski. Niemniej jednak niezmiernie irytujesz swych kolegów po fachu.

SAMOTNIK: Wolisz przebywać w samotności zwłaszcza w czasie nauki. Nie lubisz, jak ktoś ci przeszkadza, a wszelką pomoc uważasz za niepotrzebną. Przydziel sobie Rys Charakteru: Samotnik +3. I jeśli ktoś będzie usilnie próbował zakłócić ci spokój, wykonaj rzut stresowy na Samotność. Przy wyniku 6+, po prostu niegrzecznie wyprosisz swego gościa. A jeżeli Spartaczysz, to poważnie się wkurzysz i pozbędziesz natręta, nim ten podoła temu zapobiec. Zaś przy podwójnym Partactwie zrobisz dokładnie to samo, tyle że przy użyciu siły. Partactwa przy rzutach na Samotność znaczyć mogą też wzmożony stan twego odosobnienia.

WSPÓŁCZYNNIKI

NIEDOCENIONY: Z jakiejś przyczyny ludzie nie dowierzają ci i nie doceniają cię. Praktycznie nie zwracasz na siebie żadnej uwagi, przez co nie możesz zostać potraktowany normalnie. Być może znalazł się ktoś, kto potrafi cię docenić. Jeśli tak się stało, to trzymaj się tej osoby dobrze.

LENNIK: Jesteś zobowiązany składać pewnego rodzaju przysługi jakimś zwierzchnikowi spoza Zgromadzenia. Owym pryncypałem może być władca ziemski (lord), Kościół, miejscowi przywódcy polityczni lub wręcz twa rodzina. Jakkolwiek musisz umotywować swą działalność i uważać na konflikt, jaki może wystąpić między twym zobowiązaniem a Zgromadzeniem.

Wady: -2

ZNIESŁAWIONY: Okoliczna ludność bardzo dobrze cię zna ze złych czynów i po stokroć przeklina twą osobę w swych modlitwach. Weź złą Reputację z poziomu czwartego i ustal, cóż takiego uczyniłeś, że okryłeś się tak plugawą sławą.

PRZEKŁĘTY PRZEZ WENUS: Wydajesz się być bardzo atrakcyjnym dla ludzi, którym nie chcesz się podobać (dodaj wtedy 4 do rzutów na Prezencję dotyczących atrakcyjności). Osoby, których ty niemal nie cierpisz, są ustawicznie napalone na ciebie i często nie zwracają uwagi na twą odmowę. Z drugiej strony, ludzie, którym ty chcesz się przypodobać lub podbić ich serca, uważają cię za pysznego i płytkiego klakiera (odejmij wówczas 1 od wyników rzutów na Prezencję i Komunikatywność).

CECHY

Zalety: +1

WYTRZYMAŁY: Potrafisz znieść fizyczny ból lepiej niż inni. Dodaj sobie do Wyparowań +3.

TAJEMNA WIEDZA: Jesteś wtajemniczony w hermetycznych dziedzinach Wiedzy. Możesz zatem przy począt-

kowym wyborze Umiejętności nabyć Tajemną Wiedzę (która normalnie dostępna jest tylko dla Magów).

WYKSZTAŁCONY: Możesz wybrać dziedziny Formalnej Wiedzy jako Umiejętności początkowe.

WYJĄTKOWA ZDOLNOŚĆ: Poniższe Wyjątkowe Zdolności można wziąć jako Zalety +1: Wycucie Kierunku, Zielarstwo, Empatia, Czytanie z Ust, Alchemia, Szósty Zmysł, Jasnowidzenie, Wycucie Dobra/Zła, Różdżkarstwo, Wrażliwość na Magię, Wycucie Pogody, Rzucanie Kłąt, Giętkość, Naśladownictwo, Utrzymywanie Równowagi oraz Uzdrowianie.

PODWYŻSZONA CECZA: Możesz zamienić wartość jednej z Cech, wykonując rzut prosty i odczytując nowy wynik z tabeli: 1-5: +1, 6-8: +2, 9-10: +3. Tę Zaletę wziąć można jedynie wówczas, gdy obrało się losową metodę wyznaczania Cech.

TALENT: Posiadasz wrodzony talent do jakiejś specyficznej czynności czy też środowiska. Wykonując rzeczoną akcję albo i będąc w określonym terenie, zyskujesz do odpowiednich rzutów modyfikator +2. Przykłady: praca wyrobnika, muzyka, łuki, miecze, lasy, góry, miasta, języki, dworki szlacheckie, bagna. W przypadku broni wspomniany modyfikator przydziela się w sytuacji, kiedy Biegłość Parowania lub Ataku (decyzja gracza) tejże broni jest dodawana. Talenty: Zalety +1 nie powinny obejmować szerszych dziedzin od tych podanych w powyższych przykładach.

BRAWUROWY: Jesteś skłonny nie dostrzegać zagrożenia w otaczających cię sytuacjach. Z tego względu posiadasz Rys Charakteru o tytule Brawurowy i wartości +3, lecz, niestety, nie możesz nigdy osiąść Rysu Charakteru: Ostrożny. Tymczasem gdy musisz wykonać rzut na Rys Charakteru: Odwaga (lub jemu podobny, lecz nie mniej odpowiedni), zastosuj rzut na twą Brawurowość, przy którym możesz wykorzystać punkt Pewności Siebie. Jeśli okaże się on nie udany, wtedy wykonaj normalny rzut na Odwagę. Odzwierciedla to twój zuchwały charakter pozwalający ci niejednokrotnie przełamać bariery wszelkich obaw przed zagrożeniami,

z których nie będziesz po prostu zdawać sobie sprawy. Uwaga: Ta Zaleta jest kompatybilna również z Rysem Charakteru: Odwaga o ujemnej wartości.

Zalety: +2

UZDOLNIENIE +1: Wykazujesz uzdolnienie w pewnej szerokiej dziedzinie takiej jak: walka, handel i finanse, rzemiosło, podróż czy zwierzęta. Zyskujesz przeto +1 do wszystkich rzutów obejmujących twe uzdolnienie. Dziedzina, którą wybierzesz nie powinna mieć szerszego zakresu niż w powyższych przykładach, a modyfikator wynikający z twego uzdolnienia jest niekompatybilny z innymi modyfikatorami wynikającymi z Zalety: Talent lub innych Uzdolnień – po prostu dostaje się najwyższy z poszczególnych modyfikatorów.

SZKOLENIE: Otrzymujesz regularne ćwiczenia w pewnych Umiejętnościach. W związku z tym dostajesz dwukrotną ilość zdobywanych w ciągu roku Punktów Doświadczenia. Te dodatkowe Doświadczenie musisz jednak przeznaczyć na te Umiejętności, w których właśnie się szkolisz. Mag: nie możesz wziąć tej Zalety, albowiem będąc hermetycznym czarodziejem możesz otrzymać prawie każde szkolenie, niestety, kosztem poświęcenia czasu.

WYJĄTKOWA ZDOLNOŚĆ: Możesz wziąć Umiejętności: Oczarowanie Muzyką lub Wizje jako Zaletę +2.

TALENT: Funkcjonuje identycznie jak Zaleta +1, z tym że modyfikator w tym wypadku wynosi +4.

PIERWSZORZĘDNA CECZA: Jak Podwyższona Cecha, lecz tutaj modyfikatory rozkładają się w następującej tabeli: 1-6: +2, 7-10: +3.

Zalety: +3

WYSOCE UZDOLNIONY: Dysponujesz dodatkowymi dwudziestoma Punktami Doświadczenia do nabycia Zdolności.

WYSOCE BIEGŁY: Dysponujesz dodatkowymi dwudziestoma Punktami Doświadczenia do nabycia Biegłości.

DOBRE OBEZNANY: Dysponujesz dodatkowymi dwudziestoma Punktami Doświadczenia do poszerzenia swej Wiedzy.

Zalety: +4

NIEPRZECIĘTNA ZDOLNOŚĆ: Posiadasz zwykłą (nie Wyjątkową) Zdolność, w której odznaczasz się znakomitą sprawnością. Do wszystkich rzutów w jej obrębie zyskujesz +4, a ponadto, nigdy nie wykonujesz przy tym więcej niż jednego rzutu na Partactwo.

NIEPRZECIĘTNA BIEGŁOŚĆ: Posiadasz taką Biegłość, w której odznaczasz się znakomitą sprawnością. Do wszystkich rzutów w jej obrębie zyskujesz +4, a ponadto, nigdy nie wykonujesz przy tym więcej niż jednego rzutu na Partactwo.

NIEPRZECIĘTNA WIEDZA: Posiadasz pewną określoną dziedzinę Wiedzy, z którą jesteś szczególnie zaznajomiony. Do wszystkich rzutów w jej obrębie zyskujesz +4, a ponadto, nigdy nie wykonujesz przy tym więcej niż jednego rzutu na Partactwo.

UZDOLNIENIE +2: Tak jak Zaleta +2: *Uzdolnienie +1*, z tym wyjątkiem, że tutaj modyfikator wynosi +2.

WYJĄTKOWA ZDOLNOŚĆ: Możesz wziąć Hipnozę bądź Wrózenie.

Zalety: +5

MITYCZNA CECHA: Posiadasz jedną Cechę o niewyobrażalnej wielkości, podnosząc jej wartość do +6. Dodatkowo, raz na dzień możesz podjąć się niesamowitej czynności wykorzystującej rzeczoną Cechę. Na przykład, jeśli masz Mityczną Siłę, możesz raz w ciągu dnia podnieść i podrzucić gigantyczny głaz albo użyć ogromnej kłody jako broni. Tę Zaletę wziąć można jedynie wówczas, gdy wyznacza się swe Cechy na drodze metody losowej.

PRZESZŁOŚĆ

Zalety: +1

WYCHOWANY PRZEZ FAERIE: Być może wyrzucono cię z rodziny i faerie cię znalazły. Możliwe także, że twa rodzina zamieszkiwała feeryczny las albo faerie porwały cię jako małe dziecko. Jak by nie było, w obecnej chwili jesteś z powrotem w ludzkim społeczeństwie. Pomimo tego nadal czujesz się jakbyś był w domu w otoczeniu istot faerie, ich magii oraz innych dziwnych rzeczy. Stąd też otrzymujesz +3 do Rysu Charakteru, kiedy parasz się wszelkimi feerycznymi rzeczami. Twa natura jednak sprawia, iż trudno ci jest zrozumieć ludzkie społeczeństwo, a w szczególności religię. Aby to odzwierciedlić, nie bierz przy tworzeniu postaci żadnej Socjalnej Zdolności.

WYCHOWANY W CYRKU: Dorastałeś wśród trupy cyrkowców, spędzając większość swojego dzieciństwa (a zwłaszcza jego zimową część) na podróżowanie od miasta do miasta. Przy rzucaniu na Biegłości Artystyczne i Zdolności Fizyczne dostajesz modyfikator w wysokości +1.

PODRÓŻNIK: Wiele ostatnimi czasy podróżowałeś, co czyni, iż gdziekolwiek byś się nie znalazł, potrafisz nawiązać kontakt z ludźmi. Posiadasz znajomość różnych dialektów, dlatego też porozumiewanie się nie stanowi dla ciebie większych problemów (+2 do odpowiednich rzutów). Co więcej, znasz część okolicznych obyczajów, zwyczajów i tradycji. Otrzymujesz +1 do rzutów na tę dziedzinę Wiedzy, która nawiązuje do twego podróżniczego trybu życia. Modyfikator ten stosuje się np. przy rzucie na Znajomość okolicznych legend.

BLISKO ZWIĄZANY Z RODZINĄ: Twoja rodzina uważa cię za jedną z najważniejszych osób w obrębie swego grona, dlatego też ciągle cię wspiera i oferuje ci swą pomoc, nawet jeśli musi podjąć niemałe ryzyko. Twa rodzina darzy cię tak wielką opieką, że właściwie zdolna jest także do pozyskania przychylności swych przyja-

ciół i sąsiadów, by nadjechali z odsieczą w krytycznej dla ciebie sytuacji. Nie ma jednak róży bez kolców, kiedyś twa rodzina zwróci się z prośbą do ciebie.

SZCZYTNY CEL: Niech inni drocą się ze swoimi małostkowymi sprawami, ty masz znacznie ważniejszy cel do osiągnięcia; musi on jednak mieć zabarwienie altruistyczne. Może to być na przykład uwolnienie ludzi z ucisku lub utrzymanie spokoju pomiędzy Zakonem Hermesa a społeczeństwem ludzi świeckich. Dążąc do wypełnienia takiego czy też innego celu, otrzymujesz +2 do ponownych rzutów wpływających ze zużytkowania punktów Pewności Siebie oraz do modyfikatorów scenicznych wynikających z Pasji; postrzegasz w nich nie swe chwilowe dążenia, lecz ów głębszy cel. Zyskujesz również +3 przy rzutach na te Rysy Charakteru, które dopomagają ci w dopięciu swego.

SPADKOBIERCA: Nie posiadasz zbyt wielkiej władzy ani ogromnych zasobów pieniężnych. Jednakże masz zapewnioną dziedziczość pewnych połaci ziemskich oraz związanych z nią tytułów i majątków. Właściwie nie musisz robić nic specjalnego, by otrzymać swą spuściznę, lecz wiedz, iż w skrajnej ewentualności ktoś może z pewnych względów próbować usunąć cię z linii sukcesorów. Prócz tego dobrze byłoby zdać sobie sprawę z odpowiedzialności, jaka spoczywa na tobie przy dziedziczeniu rzeczonych włości.

WPŁYWOWA RODZINA: Twoja rodzina jest dobrze znana i darzona niezwykłym poszanowaniem. Dzięki temu, będąc w potrzebie, możesz uzyskać pomoc od innych lub od twej wielce wpływowej rodziny. Zaczynasz grę z Reputacją na poziomie drugim; jej rodzaj pozostaje do twego uznania.

KRYJÓWKĄ: Znasz pewne miejsce, które jest znakomicie ukryte bądź po prostu niezmiernie trudno się do niego dostać. W efekcie niemal nikt poza tobą i kilkoma ewentualnymi osobami nie wie o jego istnieniu, co czyni zeń doskonałą kryjówkę. Mogą jednak być pewne problemy w dotarciu do tego miejsca, lecz jak już się

do niego dostaniesz, możesz czuć się bezpiecznie. Istnieje również możliwość przypadkowego odkrycia twej kryjówki, wówczas niechybnie znajdziesz się w kłopotliwym położeniu.

Zalety: +2

FEERYCZNA KREW: Gdzieś w dalekiej przeszłości istniał twój przodek będący prawdziwą istotą faerie. To spokrewnienie daje ci intuicyjne pojęcie o motywacjach i osobowości tych także dziwnych stworzeń. Z drugiej strony feeryczne istoty wyczuwają twe powinowactwo i czują się w twojej obecności zdecydowanie mniej skrępowane i niespokojne. Z czasem mogą nawet zapomnieć, iż tve żyły właściwie wypełnione są krwią zwykłego śmiertelnika. Co w tym wypadku się stanie – o tym zadecyduje Opowiadacz (w grze istoty faerie rzecz jasna). Jednak ogólnie, posiadając feeryczną krew, dodaj +1 do wszelkich rzutów na utratę punktów Cech ze Starości oraz +3 do wszystkich rzutów na Naturalną Odporność (jedynie do tych czarów, które pragniesz odeprzeć). Linia faerie, z której się wywodzisz, również ma znaczny wpływ na twą naturę i wyjątkowe upodobania. Wybierz jedną z poniższych lub stwórz własną z jej specyficznymi właściwościami.

Krew Sidhe: Jeden z twych przodków, być może i rodzic, był jednym z tych wynioslejszych elfów, którzy władają ziemiami faerie. Tego typu koligacja manifestuje sama w sobie, dając ci dość charakterystyczny wygląd zewnętrzny uwidoczniiony w drobnej budowie ciała, urodziwej twarzy i ewentualnych białych bądź jasnych włosach. Dodaj więc 1 punkt do swej Zręczności, nawet jeśli jej wartość wyniesie ponad +5 oraz skreśl Poziom Żywotności: Draśnięty. Napotkane faerie mogą obdarzyć cię pokaznym respektem, wierząc, że jesteś szlachetniejszym z ich rodzaju.

Krew Satyrów: Satyrowie są bardzo różnorodni i płodzą dzieci w wielu wszelakich rasach. Wprawdzie twa budowa ciała jest czysto ludzka, lecz przemawiają przez ciebie pewne cechy twego ojca – jesteś nadzwyczaj

owłosiony, masz orle rysy oraz niewygodne kopyta, do których potrzebujesz specjalnych butów. Automatycznie posiadasz też Pasję Lubieżności o wartości 1 (choć sugeruje się wyższą; Pasję tą można rozwiać normalnie).

Krew Goblinów: Cechujesz się niskim wzrostem, przykucniętą postawą i wątpliwą urodą. Twoi przodkowie naznaczyli cię szkaradztwem oraz skłonnością do przebywania w ciemnych i skrytych miejscach. Twoja Prezencja i Komunikatywność nie może być wyższa niż -1, w zamian za to potrafisz widzieć w ciemnościach tak, jak byś był o zmroku.

SZANTAŻ: Dysponujesz zasobem informacji, który w jakiś sposób może dosadnie pogrążyć pewną osobę o wielkiej władzy. Persona ta zapewne nie chce, by owe zgubne wieści rozeszły się po świecie, dlatego też otrzymujesz odeń określone płatności bądź usługi. Okazyjnie możesz nawet dostać specjalne honory. Nie próbuj jednak wykorzystywać tej sytuacji ponad miarę, gdyż okazać się może, iż twa ofiara uzna, że twe milczenie nie warto jest swej ceny bądź postanowi uciszyć cię na zawsze. Zyskujesz materialny majątek albo usługi o rocznej wartości około pięćdziesięciu denarów plus jakieś dodatkowe godności.

ODDANY SŁUGA: Posiadasz bardzo oddanego sługę, który jest ci bardzo użyteczny w twych codziennych obowiązkach i życzeniach. Służący nie jest przeszkolony w walce, ani wysoce umiętny (pula jego Punktów Doświadczenia równa się jego wiekowi), ale ogólnie wiernie słucha się ciebie. To, w jakich znajdujecie się stosunkach, pozostawia się do twego uznania, acz pamiętaj, że musi istnieć jakiś silny powód argumentujący pozostanie twego sługi przy tobie. W przypadku gdy służący zginie, nie ma żadnych uzupełnień – tracisz go bezpowrotnie. Twój sługa może mieć również określony czas, podczas którego będzie stawiał się na twe rozkazy.

ODPUSTY: Dzierżysz pewną ilość odpustów, które zostały ci zapisane przez papieża (odpust to odpuszcze-

nie grzechów w zamian za przekazanie pewnych dotacji). Odpusty te możesz normalnie sprzedawać, zachowując dla siebie niewielką część pieniędzy albo przyznać je indywidualnym osobom, otrzymując za to pewne usługi kościelne, z których możesz mieć niemały pożytek. Każdy odpust pozwala odpuścić jeden grzech, lecz ty w danym momencie nie możesz mieć więcej niż 20 odpustów (by ustalić ich ilość, wykonaj dwa proste rzuty i zsumuj ich wyniki). Kiedy wszystkie twe odpusty zostaną podarowane, możesz uzupełnić ich pulę, wracając do Rzymu.

Wymienione odpusty są częściowe. Odpusty zupełne (odpuszczenie wszystkich grzechów) zarezerwowano dla wyjątkowo bogatych ludzi bądź dla tych, którzy oddali specjalne usługi Kościołowi. Na przykład podczas Krucjaty przeciw Albigenom, odpuszczenie wszystkich grzechów proponowano każdemu, kto walczył przez 40 dni w wojnie z herezjami.

OPIEKUN: Pewna osoba o dość sporym znaczeniu, bogactwie bądź zasobie wiedzy jest wielce zainteresowana twoim życiem i od czasu do czasu zapewnia ci materialne lub duchowe wsparcie. Ów opiekun nie koniecznie musi pochylać lub nawet być świadomym twego powiązania z Zakonem. Istnieje możliwość wystąpienia sytuacji, w której opiekun może zażądać drobnej przysługi od ciebie.

PATRON: Posiadasz kogoś, kto sponzoruje cię, zapewniając ci narzędzia do pełnienia pewnego rodzaju usług oraz wcale pokażne jak na średniewieczne warunki wynagrodzenie. Relacje układające się między wami są bardziej typu handlowego aniżeli przyjacielskiego, ale okazyjnie możesz zostać zmuszony do pójścia z nim w ogień. Taka ewentualność jest całkiem możliwa, a wynikać może ona z jakiś realnych lub wymagowanych zamierzeń twego patrona, które z twojego punktu widzenia nie są do zaakceptowania.

Zalety: +3

RYCERZ: Jesteś rycerzem, choć nie koniecznie musisz mieć w posiadaniu jakieś ziemie czy tytuły. Jako osoba upoważniona do noszenia broni zaliczasz się do grona możnych, lecz praktycznie znajdujesz się na najniższym szczeblu tego stanu. Ponadto, posiadasz Zaletę: *Dobre Uzbrojenie* (jest ona za darmo) oraz możesz nabyć Zalety: *Pierwszorzędne Uzbrojenie* i *Bogactwo* o jeden punkt taniej niż normalnie (tzn., że np. *Bogactwo* jako Zaleta +4 w twoim wypadku kosztuje jedynie 3 punkty). Natomiast jeśli wybierzesz jedną z Zalet: *Blisko Związany z Rodziną*, *Patron*, *Wpływowa Rodzina*, *Tymczasowy Wpływ*, *Pierwszorzędne Uzbrojenie*, *Bogactwo* czy coś innego, co Opowiadacz uzna za stosowne, wówczas uzyskujesz wierzchowca na własność. Jednak będąc rycerzem, automatycznie dostajesz Wadę: *Lennik*, a i musisz spędzić jedną porę roku na służbę u swego pana, często biorąc udział w jego prywatnych wojnach. Jakkolwiek posiadanie wyżej wspomnianej Wady nie zwiększa puli punktów Zalet.

INTERESY: Prowadzisz pewnego rodzaju interesy, w wyniku których uzyskujesz spore, dla ciebie całkiem wystarczające dochody. W zamian musisz umieć przyjąć na siebie i odeprzeć drobny – jeśli w ogóle jakiś – polityczny kuksaniec. Przechodząc do szczegółów, posiadasz nadwyżkę przychodów w wysokości ok. dwustu pięćdziesięciu denarów i dodatkowo możesz wejść w posiadanie wierzchowca (mimo wszystko nie możesz posiadać ziemi, póki nie weźmiesz Zalety: *Bogactwo*). Zaletę +4: *Bogactwo* możesz zakupić za dwa punkty, lecz ziemie i tytuły z niego wynikające będą musiały być ściśle związane z pełnionymi przez Ciebie obowiązkami handlowymi (oznacza to, iż, aby móc utrzymać swe majątki, zmuszony będziesz do ciągłej pracy).

DUCHOWNY: Jesteś członkiem kleru i stąd znajdujesz się pod protekcją Kościoła (nawet jeśli regularnie nie wywiązujesz się ze swych kościelnych obowiązków). Ze względu na twą po-

zycję wielu, włączając w to możnych, darzy cię pewnym szacunkiem albo przynajmniej ciut boi się ciebie. Co więcej, możnowładztwo nadal będzie stawiać cię ponad siebie, jako że jest świadome politycznej władzy Kościoła. Magowie, oczywiście, nie mogą wziąć tej Zalety.

PROTEKCJA: Znajdujesz się pod stałym poplecnictwem osoby dzierżącej w swych rękach potężną władzę. Zwykle zajmuje ona stanowisko możnego bądź urzędnika kościelnego na wysokiej randze (inne ewentualności również są możliwe). Ci, którzy wiedzą, iż jesteś w znacznym stopniu faworyzowany, będą z pewnością bardzo ostrożni przy obchodzeniu się z tobą. Zaś ci, którzy nie mają zielonego pojęcia o tym, kim jesteś lub źle cię traktują, zapewne wkrótce się doigrają. Weź Reputację (dobrą lub złą – twój wybór) poziomu trzeciego. Uwaga: Jeśli twój protektor jest szczególnie wspaniałomyślny lub bardzo znany, wówczas należałoby odpowiednio zwiększyć wartość rzecznej Reputacji.

Zalety: +4

PRZEZNACZENIE: Twoje życie wyraźnie zmierza w kierunku ściśle określonego punktu kulminacyjnego. Wszelkie widzenia i proroctwa mogą określić w pewnej mierze, ale nigdy do końca, charakter owego ogniska twej egzystencji. Poczucie przeznaczenia przełamuje w tobie strach, depresję i odpędza wszystkie myśli, które nie są związane z twoim spełnieniem, otrzymujesz przeto +2 do stosownych rzutów. Jeżeli kiedykolwiek zdarzy się sytuacja, w której wszystko wskazywać będzie na to, że przeznaczenie cię ominie np. w wypadku niechybne śmierci, coś w niewiarygodny sposób ocali cię. Kiedy nastanie odpowiedni czas, twój los dopełni się, być może kosztem utraty życia.

NIESPEŁNIONY TERMINATOR: Ongiś przemierzałeś drogę terminatorów, którzy aspirowali o status Maga. Jednakże coś zatrzymało cię przed ukończeniem studiów. Być może twój mistrz zorientował się, iż twój magicz-

ny Dar nie jest pełnowartościowy albo jakiś fatalny wypadek przekreślił twe marzenia. Możesz wybrać Tajemną lub Formalną Wiedzę jako początkowe Umiejętności a i na dodatek masz spore obeznanie na temat hermetycznego życia. Wśród Magów jesteś mile widziany. Co niektórzy nawet okazują ci współczucie, jeśli oczywiście są zdolni do tego typu uczuć. Rzecz jasna nic nie stoi na przeszkodzie, byś nadal pracował dla swego mistrza. Jeśli twój Dar nie uległ całkowitej destrukcji, jest wielce prawdopodobne, iż jesteś w posiadaniu Wyjątkowych Zdolności. Magowie, naturalnie, nie mogą mieć tej Zalety.

CZERWONOCZAPKI: Dostępujesz za szczytu bycia Czerwonoczapkim – posłańcem Zakonu Hermesa. Możesz być przydzielony do jednego, konkretnego Zgromadzenia albo możesz wędrować pomiędzy Zgromadzeniami, niosąc ze sobą najnowsze wieści w zamian za należyte wynagrodzenie. Najdziwniejsze jest jednak to, że uważany jesteś jako pełny członek Zakonu Hermesa; posiadasz pieczęć, a twoi reprezentanci biorą udział w Trybunałach (choć z szacunku dla prawdziwych Magów, nie głosują – ty też nie). Większość ludzi nie drażni ani nie krzywdzi cię, a Magowie dwukrotnie się zastanowią, nim postanowią przeszkodzić ci w wypełnianiu twej misji. Zapewnia ci to sporą ochronę podczas podróży, nawet jeśli wędrujesz samotnie. Ponadto, możesz wybrać dziedziny z Oficjalnej bądź Tajemnej Wiedzy jako początkowe Umiejętności. Magowie: Zaleta +3.

LEŚNE SZLAKI: Nosisz w sobie głęboko zakorzenione zrozumienie lasów, w których czujesz się jak w domu, czyli bardzo swobodnie. Otrzymujesz modyfikator +4 do rzutów, które bezpośrednio wiążą się z feerycznymi bądź świeckimi lasami i ich mieszkańcami. W dodatku, testując swe zrozumienie lasów, wykonujesz o jeden rzut na Partactwo mniej (ale zawsze przynajmniej jeden). Szczególnie niebezpieczne stworzenia nadal mogą

cię zaatakować, lecz przynajmniej będą traktować cię jak rywala a nie jak bestialskiego wroga.

Ta Zaleta może stanowić podłoże do stworzenia podobnych Zalet odnoszących się do innych obszarów. Na przykład możesz zaprojektować Morskie, Górskie czy też Pustynne Szlaki. Jednakże każda taka Zaleta musi być zakupiona osobno.

BOGACTWO: Znajdujesz się w posiadaniu ziemi oraz innych drogocennych przedmiotów, które w istocie stanowią o twym bogactwie. Twój roczny dochód wynosi blisko 200 denarów. Prócz tego, automatycznie wchodzisz w posiadanie Zalety: *Pierwszorzędne Uzbrojenie* (bez żadnych kosztów w punktach Zalet) oraz możesz, jeśli chcesz, mieć własnego wierzchowca.

Zalety: +5

KREW OLBRYMÓW: Jesteś wpół człowiekiem, wpół olbrzymem, bowiem krew tej starożytnej rasy płynie w twych żyłach. Choć w wyprostowanej postawie nie jesteś aż tak przegromny jak twoi starożytni pobratymcy, ale masz przynajmniej 210 cm wzrostu (jednak nie więcej niż 240 cm) i ważysz niemal 225 kg. Twoja Wielkość równa jest +2. Do Siły dodaj +2, nawet jeśli przekracza ona +5, dorzuć także dwa Poziomy: *Draśnięty*. Może się oczywiście zdarzyć sytuacja, że nie będziesz wiedział, iż nosisz w sobie krew olbrzymów, myśląc że jesteś tylko nienaturalnie wielkim człowiekiem. Ale i w tym wypadku, gdy spotkasz olbrzymów, bracia intuicyjnie wyczują twoje pokrewieństwo i prawdopodobnie uznają cię za karła z ich gatunku.

Wady: różne

ŚLUBY: Zobowiązałeś się do wykonania bądź wyrzeczenia się czegoś. Postanowienie może obejmować walkę ze wszystkimi demonami, żywot w ubóstwie, unikanie wszelkiego rodzaju broni, a nawet wieczne milczenie. Oddanie się ślubom musi zostać wyraźnie zaznaczone przez grę aktorską. Złamanie przyrzeczeń powinno

stanowić dla ciebie coś równie haniebnego jak popełnienie poważnego przestępstwa. Będąc kuszony wszelkimi pokusami naruszającymi twoje śluby, wykonaj rzut na odpowiedni Rys Charakteru z modyfikatorem +6 o Stopniu Trudności 12. Jeśli rzut nie powiedzie się, a więc zobowiązanie zostanie ułamane, pewnego rodzaju pokuta spadnie na ciebie. Czy by nie była o charakterze religijnym czy czysto świeckim, tracisz wszystkie punkty Pewności Siebie, które możesz odzyskać wyłącznie na drodze pokuty i skruchy, a w skrajnym przypadku odwetu.

Ludzie szanują twoje poświęcenie, stąd rozpoczynasz grę z dobrą Reputacją pierwszego poziomu. Jej rodzaj pozostaje do twojego uznania.

Koszt wady ustala zazwyczaj trupa przy zwróceniu szczególnej uwagi na to, jak bardzo wymagający jest ten twój ślub.

CUDZOZIEMIEC: Wywodzisz się z nacji, która jest łatwo rozpoznawalna oraz traktowana z wielką nieufnością i niechęcią przez Kościół lub większość społeczności (przykłady nacji: Arabowie, Żydzi, Cyganie). Ze względu na twoją rasę ludzie z reguły unikają albo prześladują cię. Twoje życie i wolność osobista wielokrotnie mogą być narażone na poważny szwank, jeśli nie na groźne niebezpieczeństwo. Weź Reputację z poziomu od pierwszego do trzeciego określającą przynależność do twojej nacji (jej wartość ściśle zależy od tego, jak trudno jest ją zidentyfikować). Praktycznie nie ma sposobu, by usunąć tę Reputację; odczuwasz jej piętno, gdziekolwiek byś nie był.

Koszt: Zero minus poziom Reputacji. Magowie: Wada -1, jeśli Reputacja przyjmuje poziom drugi lub wyższy, w innym przypadku bez punktów.

Wady: -1

ZOBOWIĄZANIE: Jesteś zobowiązany do pełnienia swego rodzaju usług wobec kogoś. Zajmują ci one jedną porę roku rocznie, a czasem nawet wymagają poświęcenia dużo więcej czasu. Twoe powinności mogą wyrastać

z osobistych spraw przyjmujących chociażby postać ochrony członka rodziny albo z feudalnych zależności – wówczas przykładem może być służba rycerza względem jego pana. Jeśli kiedykolwiek odważysz się uchylić od obowiązków, będziesz musiał liczyć się na poważne i zarazem trwałe konsekwencje.

WROGOWIE: Uczyniłeś sobie jedno bądź kilku wrogów, którzy przysparzają ci wielu kłopotów. Może to być okoliczny baron czy też biskup, banda rzezimieszków, ewentualnie prawdziwie nieznośny karczmarsz. Nieprzyjaciół powinien być dostatecznie potężny, by mógł ci się na przykład przykręcać i niejednokrotnie wpędzać cię w niebezpieczeństwa; wymaga się akceptacji Trupy.

MROCZNA TAJEMNICA: W tej duszy tkwi głęboko zakorzeniony sekret, który, jeśli się wyda, sprowadzi na ciebie hańbę, klęskę lub w najgorszym razie odwet. Z czasem pogłoski o tajemnicy mogą się rozejść. Możliwe jest też, że inni ją znają, a wtedy osoby te niechybnie mogą cię zdradzić. Gdyby prawda wyszła na jaw, twoje życie uległoby prawdopodobnie radykalnej zmianie. W dodatku, dochowanie tajemnicy nie pozwala ci odwiedzać pewnych miejsc, spotykać pewnych ludzi czy też spoglądać swobodnie na jakieś rzeczy. Oto kilka przykładów Mrocznej Tajemnicy: twoi rodzice to sataniści, kiedyś zamordowałeś rycerza (bądź Maga), jesteś ścigany przez świecką bądź hermetyczną sprawiedliwość.

NAJEMNIK (TYLKO GROGOWIE): Jesteś doświadczonym wojakiem, lecz dopiero co wstąpiłeś do Zgromadzenia. Stąd też nie znasz zbyt dobrze Magów z ich dziwacznym sposobem myślenia oraz nie zdołałeś jeszcze przystosować się do środowiska Grogów. W rezultacie nie możesz posiadać Rysu Charakteru, który by pozytywnie określił twoje posłuszeństwo wobec Zgromadzenia.

ZNIESŁAWIONA RODZINA: Pochodzisz ze znanej, lecz nie lubianej rodziny. Przydziel sobie Złą Reputację na poziomie trzecim, której, niestety, bardzo trudno będzie ci się pozbyć, bowiem jest to cecha rodzinna a nie

osobista. Następstwem takiej sytuacji będzie fakt, iż zdecydowana większość społeczności nie będzie ci ufać, okazując przeto jedną ze swych dróg działania na twą niekorzyść.

NIESPEŁNIONA MIŁOŚĆ: Utraciłeś swą jedyną i zarazem prawdziwą miłość przez śmierć, rozstanie bądź małżeństwo. Rzadko kiedy korzystasz z przyjemności życia i łatwo dajesz za wygraną w obliczu otaczających cię trudności, bowiem straciłeś już główną motywację swej egzystencji. W sytuacji, kiedy zapominasz, jak można rozkoszować się życiem, napawa cię dołujący smutek w postaci tęsknoty za tym, jakby to mogło być, gdyby twoja sympatia była teraz z tobą. Wada ta jest niekompatybilna z Pasją: *Miłość*.

OSOBISTA NIENAWIŚĆ: Skupiasz w swym wnętrzu rozpierającą cię nienawiść do osoby, której władza jest na tyle przygniatająca, że okazanie zemsty mogłoby okazać się wielce nieefektywne lub wręcz niemożliwe. Niemniej jednak, ilekroć napotkasz sposobność, by móc zranić znienawidzoną osobę, ogarnia cię tak silny gniew, iż rozum jest praktycznie bezwładny wobec emocji. Ta Wada różni się od Pasji: *Nienawiść* w tym, że koncentruje się ona wyłącznie na jednym człowieku, a ponadto, nie wpływa aż tak silnie na twą osobowość.

PIĘTNO PRZESTĘPCY: Na jednym z twych policzków widnieje wypalone piętno, które czyni, iż wszelkie rzuty na reakcje innych wobec ciebie wykonywane są przy modyfikatorze -1. Prócz tego, ciąży na tobie Reputacja kryminalisty z poziomu drugiego. Miej świadomość, że znak ten w dużym stopniu ułatwi znalezienie cię przez dawnych wrogów, jeśli takowych masz.

Magowie nie mogą wziąć tej Wady. Któżby się tym przejął – jesteś przecież Magiem.

REKRUT (TYLKO GROGOWIE): Uzyskałeś szkolenie bojowe w swym Zgromadzeniu, lecz w istocie nigdy nie brałeś udziału w prawdziwej potyczce. Nie możesz wybrać Pasji: *Męstwo* ani pozytywnej wartości w Rysie Charakteru pod tytułem *Odwaga*. Pamiętaj mimo wszystko, że zwiększenie

tego ostatniego współczynnika będzie niezwykle istotne w twojej żołnierskiej karierze.

CZARNA OWCA: Wywodziś się z prestiżowej rodziny, lecz w jakiś sposób swą osobą zraziłeś do siebie niemal wszystkich swych krewnych. Właściwie członkowie twojej rodziny nie będą mieli nic do ciebie, póki nie poczują potrzeby ukarania cię. Ci, którzy łatwo się złością, z pewnością niebawem wyładują swe emocje na tobie. Zaczynasz grę ze złą Reputacją twojego wyboru na poziomie drugim.

SIEROTA: Nie masz rodziny. Wychowałeś się w kościele lub po prostu sam wyrosłeś na ulicy. Jesteś samotnikiem i przy pracy z innymi masz niemałe kłopoty. Przywykłeś do świata, w którym, by przetrwać, trzeba być samolubnym, skrytym i jak najbardziej okrutnym.

BIEDNY: Praktycznie nie posiadasz żadnego w tym materialnego majątku i z jakichś powodów nie możesz nigdy utrzymać na dłużej uzyskanych rzeczy. Samoczynnie posiadasz Wadę: *Słabe Uzbrojenie* (aczkolwiek nie dostajesz za nią punktów Zalet) i gdy kiedykolwiek otrzymasz coś cennego, nie licząc na to, że los zapomni o tobie i nie odbierze ci tego.

WROGOŚĆ ZE STRONY FAERIE: Faerie żywią w stosunku do ciebie niemałą nienawiść i przy każdej nadarzającej się okazji będą próbowały skrzywdzić cię lub obrazić. Podczas gdy feeryczne lasy stanowią dla ciebie poważne zagrożenie, to nawet na obszarze wiejskim nie możesz czuć się bezpieczny. Kradzieże, nękanie w czasie snu, dokuczanie w trakcie podróży – to zaledwie niektóre przykłady okazywanej ci złośliwości feerycznych istot. Na szczęście nie pozbawią cię zbyt szybko życia, bowiem wówczas utraciłobyś obiekt swoich naigrywań.

Wady: -2

WYCHOWANY PRZEZ SATANISTÓW: Twoi rodzice byli satanistami i choć już dawno zszedłeś z tej mrocznej drogi, to wciąż dręczą cię pamiętne wspomnienia, wypełniając niekiedy

twój umysł demonicznymi myślami. Piekło być może nadal upatruje interes w twojej duszy.

WYCHOWANY W ODOSOBNIENIU: Wychowywałeś się w całkowitej izolacji od społeczeństwa, będąc blisko jedynie przy mentorze lub rodzicach. Od czasu do czasu próbowano oswoić cię ze światem zewnętrznym, lecz zawsze byłeś nim przygniataany. W ludzkiej społeczności nie potrafisz normalnie funkcjonować, z tego względu iż nie pojmujesz większości panujących w niej zależności, zwyczajów i mentalności. Otrzymujesz stąd modyfikator -3 do większości zadań obejmujących wzajemne oddziaływanie w towarzystwie. Ponadto, nie możesz zaczynać gry z jakimikolwiek Socjalnymi Zdolnościami czy Biegłościami. W zależności od twojej osobowości możesz postrzegać świat ze wzdargą, zdumieniem lub strachem. Jest oczywiście szansa, że zdobędziesz się przemóc swe wychowanie.

Wady: -3

WYCHOWANY NA ŁONIE NATURY: Dorastałeś w zupełnej dzikości, a więc samemu pośród dzikich zwierząt. Przez większość dzieciństwa mowa była ci nieznana. Teraz, kiedy zostałeś wtórnie przystosowany do społeczeństwa, nauczyłeś się rozumieć podstawowe zwroty, lecz nadal życie w pełni ucywilizowanego człowieka jest ci bardzo odległe. Jako początkująca Umiejętności możesz wybrać tylko te, których nauczyłeś się na łonie natury oraz te, które zdołałeś pojąć w Zgromadzeniu. Powinny się one ograniczyć jedynie do tych najbardziej podstawowych, ponieważ nie przejawiasz zbyt większych skłonności ani predyspozycji, by czegoś więcej się nauczyć. Nie posiadasz Umiejętności: *Mówienie w Rodzimym Języku*. Magowie nie mogą posiadać tej Wady.

Wady: -4

BANITA: Jesteś znanym banitą. Pomimo tego, że nikt szczególnie nie dba o to, by cię złapać, lecz gdy przypomnisz o sobie miejscowym władzom, z pewnością kogoś za tobą

wyślą. Posiadasz Reputację z czwartego poziomu jako banita. Jeśli zostaniesz złapany, niechybnie odbędzie się dyskusja, czy cię ot, tak najzwyczajniej zabić, czy może poczekać na publiczną egzekucję; ale twoja śmierć jest pewna. Magowie nie mogą wziąć tej Wady. Jako czarodziej roztaczasz wokół siebie złą ławę, lecz lokalni władcy i tak nie ingerują w twoje poczynania.

EKWIPUNEK

Ograniczenie: Zalety i Wady, które odnoszą się do uzbrojenia z brązu lub feerycznej stali przeznaczone są tylko dla tych postaci, które mają jakieś powiązania z istotami faerie, chyba że nasz bohater wszedł w posiadanie zdobytych na faerie skarbów lub został nimi nagrodzony przez hojnych Fejów.

Zalety: +1

DOBRE UZBROJENIE: Możesz posiadać dowolną ilość sztuk standardowego uzbrojenia oraz jedną sztukę kosztownego uzbrojenia.

STANDARDOWE UZBROJENIE Z BRĄZU: Całe twoje uzbrojenie zawiera pewne elementy wykonane w przeci-

wieństwie do całości z brązu. Konsekwencją tego jest fakt, iż owe uzbrojenie nie jest aż tak szkodliwe dla twojej feerycznej natury (rozumiejąc, że żelazo wpływa całkiem nieprzyjemnie na ciebie).

Zalety: +2

PIERWSZORZĘDNE UZBROJENIE: Możesz posiadać kosztowną broń i takową zbroję.

PIERWSZORZĘDNE UZBROJENIE (JEDNA SZTUKA) Z BRĄZU: Cały twój ekwipaż posiada elementy wykonane z brązu, przez co jest mniej szkodliwy dla twojego feerycznego ducha (rozumiejąc, że żelazo ma negatywny wpływ na ciebie). Jedna sztuka twojego uzbrojenia (pojedyncza broń lub zbroja) może być kosztowna.

Zalety: +3

PIERWSZORZĘDNE UZBROJENIE Z BRĄZU: Twój ekwipunek zbudowany jest z części z brązu, zmniejszając dzięki temu intensywność szkodliwego działania na twoje ciało. Twoje uzbrojenie może być kosztowne.

STANDARDOWE UZBROJENIE Z FEERYCZNEGO ŻELAZA: Całe twoje uzbrojenie wykonane jest z feerycznej stali. Pomimo iż przyjmuje standardową kosztowność, to dodaj 1 do wartości Zbroi przy zbrojach i 1 do Obrażeń w przypadku broni.

Zalety: +4

UZBROJENIE O WYŻSZEJ JAKOŚCI: Twoje uzbrojenie jest wysokiej jakości, przez co ma powiększoną o 2 wartość Zbroi i Obrażeń. Chociaż do naprawienia tego rodzaju broni wymaga się wykwalifikowanego rzemieślnika (Kowalstwo na poziomie przynajmniej czwartym), to może je również zreperować osoba nie fachowa, lecz wówczas odzyskany modyfikator spada do +1.

PIERWSZORZĘDNE UZBROJENIE (JEDNA SZTUKA) Z FEERYCZNEGO ŻELAZA: Cały twój ekwipunek wykonany jest z feerycznej stali. Ponadto, jedna sztuka (pojedyncza broń lub zbroja) twego ekwipażu może być kosztowna.

Zalety: +5

PIERWSZORZĘDNE UZBROJENIE Z FEERYCZNEGO ŻELAZA: Całe twoje uzbrojenie wykonane jest z feerycznej stali i w dodatku może być kosztowne.

Wady: -1

SŁABE UZBROJENIE: Możesz posiadać tylko niekosztowny ekwipunek, włączając w to całe uzbrojenie oraz wszelkie przedmioty związane z twym zawodem.

Indeks Zalet i Wad

A

Anioł Stróż 40
Artretyzm 35

B

Banita 51
Bezgłośna Magia 26
Bezładna Magia 28
Beztroski 36
Biedny 50
Blisko Związany z Rodziną 46
Błogosławiony Przez Wenus 43
Błyskawiczny Refleks 34
Bogactwo 49
Brak Chowańca 28
Brak Dłoni 35
Brak Koncentracji 27
Brak Kontroli 28
Brak Naturalnej Odporności 28
Brak Oka 35
Brak Pieczęci 27
Brak Spontanizacji 30
Brak Stopy 35
Brak Ucha 34
Brawurowy 45
Bujna Wyobraźnia 36
Buntowniczość 33
Bystry 36
Bystry Uczeń 37
Bystry Wzrok 34

C

Chaotyczna Magia 30
Chciwość 32
Chłopski Rozum 36
Cicha Magia 24
Ciekawski 43
Cudzoziemiec 49
Czarna Owca 50
Czerwonoczapki 48
Członek Gangu 43
Czujny Sen 34
Czuły Słuch 34
Czysta Magia 30

D

Delikatna Budowa Ciała 35
Delikatny Dar 24
Demoniczne Utrapienie 42
Dobre Uzbrojenie 51
Dobrze Obeznany 46
Dobrze Znany 43
Dodatkowe Czary 24
Dodatkowe Sztuki 24
Dogłębnie Opanowane Czary 24
Drażliwy dla Zwierząt 41
Dręczący Mistrz 27
Drobny 35
Duch Opiekuńczy 40
Duchowny 48
Dziedzic 46
Dzika Magia 28

E

Efekty Uboczne 25
Ekscentryczny Czarodziej 26
Elementalista 26

F

Faworyzacja 44
Feeryczna Krew 47
Feeryczna Magia 24
Feeryczna Natura 41
Feeryczne Oczy 39
Feeryczny Przyjaciel 39
Feeryczny Wzrok 39
Furia 38

G

Garbaty 35
Giętki 34
Głęboki Sen 35
Główny Cel 37

H

Hermetyczny Prestiż 24
Honor 32

I

Inspirator 43
Interesy 48

Intuicja 37
Izolowany od Zakonu 29

K

Karzeł 35
Kościsty 35
Krew Olbrzymów 49
Krepy 33
Krótkotrwała Magia 28
Kryjówka 46
Krzepka Budowa Ciała 33
Księgi 36
Kulawy 35

L

Lennik 45
Leśne Szlaki 49
Litość 33
Lojalność 32
Luźna Magia 27

M

Magia bez Skazy 26
Magia Cykliczna 23
Magia Osobista 31
Magia Spontanizacji Ciągła 25
Magia Spontanizacji Związana z Życiem 25
Magia Verditus 27
Magia Związana z Życiem 26
Magiczna Odporność 40
Magiczna Postura 41
Magiczne Upodobanie 23
Magiczne Zwierzę 39
Magiczny Nałóg 28
Magiczny Przedmiot 39
Majster-klepka 37
Męstwo 32
Miękkie Serce 38
Miłość 31
Mól Książkowy 24
Mroczna Tajemnica 49
Mściwość 31

N

Nagromadzenie Sił 34
Najemnik (Tylko Grogowie) 50
Nałóg 38

WSPÓŁCZYNNIKI

Naznaczony Złem 42
 Niedoceniony 45
 Niemowa 35
 Nienawiść 31
 Niepewny Siebie 38
 Niepotrzebujący Jedzenia 34
 Niepotrzebujący Snu 34
 Niepotrzebujący Wody 34
 Nieprzeciętna Biegłość 46
 Nieprzeciętna Wiedza 37, 46
 Nieprzeciętna Zdolność 46
 Nieprzewidywalna Magia 30
 Nieskładna Magia 31
 niespełniona Miłość 50
 niespełniony Terminator 48
 Nieśmiertelny 41
 Nieunikniona Konieczność 27
 Niezależna Magia 24
 Niezdarny 35
 Niezgodne Sztuki 28
 Niezgrabna Magia 28
 Nieznaczna Szkodliwość Żelaza 41
 Niezrozumiały 28
 Niezwykła Pomysłowość 24
 Nocny Marek 26

O

Obowiązkowość 37
 Obsesja 37
 Oburęczność 34
 Oburzony Magią 29
 Odporność 33
 Odpusty 47
 Ograniczenie (Częste) 30
 Ograniczenie (Rzadkie) 28
 Opiekun 48
 Opłaty 44
 Osłabiony 36
 Osobista Nienawiść 50
 Osobiste Źródło Vis 24
 Ostrożny Czarodziej 23
 Otyły 35

P

Pacyfista 38
 Pamięć Wzrokowa 37
 Patron 48
 Pewny Siebie 36
 Pierwszorządna Cecha 46
 Pierwszorządne Uzbrojenie 51

Pierwszorządne Uzbrojenie (Jedna Sztuka) z Brązu 51
 Pierwszorządne Uzbrojenie (Jedna Sztuka) z Feerycznego Żelaza 51
 Pierwszorządne Uzbrojenie z Brązu 51
 Pierwszorządne Uzbrojenie z Feerycznego Żelaza 51
 Piętno Przestępcy 50
 Plotkarz 44
 Początkowa Vis 40
 Podatność na Żelazo 42
 Podróżnik 46
 Podwyższona Cecha 45
 Pomniejsze Braki w Magii (Częste) 30
 Pomniejsze Braki w Magii (Rzadkie) 27
 Potężny 34
 Powszechny Lęk 38
 Pożądanie 31
 Prawdziwa Wiara 40
 Prawdziwy Przyjaciel 43
 Premia do Chowańców 24
 Prostolinijny 38
 Protekcja 48
 Przeciwny Magii 39
 Przeczucie Fatum 42
 Przekleństwo 41, 42
 Przeklęty Przez Wenus 45
 Przerażenie 38
 Przeszywający Wzrok 37
 Prześladowany 42
 Przeznaczenie 48
 Przywódca Gangu 44
 Przywództwo 44
 Punkty Zmierzchu 26

Q

Quaesitor 24

R

Rażący Dar 26
 Rekrut (Tylko Grogowie) 50
 Relikwia 40
 Rycerz 48

S

Samotnik 45
 Samouk 24
 Serce Bestii 23
 Sierota 50
 Silna Osobowość 36

Silna Wola 36
 Skąpy Mistrz 27
 Słaba Magia 28
 Słaba Magia Formułowana 26
 Słaba Pamięć 37
 Słaba Parma 29
 Słaba Wola 38
 Słaba Wytrzymałość 35
 Słabe Uzbrojenie 51
 Słabo Przyswajalna Wiedza 37
 Słabość 38
 Słaby Pisarz 26
 Słaby Słuch 35
 Słaby w Czytaniu 29
 Słaby Wzrok 35
 Sławny 44
 Socjalna Przeszkoda 44
 Spaczona Magia 27
 Spadkobierca 46
 Standardowe Uzbrojenie z Brązu 51
 Standardowe Uzbrojenie z Feerycznego Żelaza 51
 Stary 29
 Subtelna Magia 25
 Systematyczny Magik 23
 Szał 33
 Szantaż 47
 Szczególny Lęk 38
 Szczęście 39
 Szczytny Cel 46
 Szkodliwe Okoliczności (Rzadkie i Poważne) 27
 Szkodliwe Okoliczności (Częste i Nieznaczne) 27
 Szkodliwe Okoliczności (Częste i Poważne) 28
 Szkodliwe Okoliczności (Rzadkie i Nieznaczne) 26
 Szkolenie 45
 Szttywna Magia 30
 Szybki Magik 25
 Szybkie Starzenie Się 42
 Szybkie Zdrowienie 34

Ś

Ślepy 36
 Śluby 49

T

Tajemna Wiedza 45
 Talent 45, 46

Trędowaty 36
Trwała Magia 25
Tymczasowy Wpływ 43

U

Uczący się na Błędach 36
Uczeń 36
Uczeń bez Wyobraźni 29
Uczeń Faerie 25
Uzuciowy Pisarz 24
Uczulenie na Boskie Moce 30
Uczulenie na Boskie Siły 41
Uczulenie na Diabelskie Moce 30
Uczulenie na Feeryczne Moce 30
Uczulenie na Racjonalne Moce 30
Ukryte Magiczne Zdolności 39
Ukryty Kształt 23
Uwrażliwienie 37
Uzależnienie od Przedmiotów 30
Uzbrojenie o Wyższej Jakości 51
Uzdolnienie +1 45
Uzdolnienie +2 46
Uzdrowiający Dotyk 39

W

W Harmonii z Żywiołami 25
Wadliwa Parma 26

Wdzięczne Życie 40
Większe Braki w Magii (Częste) 30
Większe Braki w Magii (Rzadkie) 29
Wilkołak 40
Wola Ponad Formą 23
Wolny Magik 29
Wpływowa Rodzina 47
Wrogość ze Strony Faerie 50
Wrogowie 49
Wszechstronny Sen 33
Wścibski 44
Wściekłość 32
Wychowany na Łonie Natury 50
Wychowany Przez Faerie 46
Wychowany Przez Satanistów 50
Wychowany w Cyrku 46
Wychowany w Odosobnieniu 50
Wyjątkowa Zdolność 45, 46
Wyjątkowe Okoliczności 24
Wykształcony 45
Wymagający Badań 29
Wysoce Biegły 46
Wysoce Uzdolniony 46
Wytrzymały 45
Wytrzymały na Zmęczenie 34
Wyższe Przywództwo 44

Z

Zależny 44
Zazdrość 31
Zbyt Pewny Siebie 38
Zdolny Uczeń 23
Zdrowy Rozsądek 37
Zepsuty Przez Demona 43
Zeszecony 35
Zła Opinia 27
Zła Reputacja 44
Złe Oko 35
Złudzenie 38
Znajomości 43
Zniechęcający 35
Zniesławiona Rodzina 50
Zniesławiony 45
Zniesławiony Mistrz 27
Zobowiązanie 49
Zobowiązany do Vis 26
Zręczne Ręce 34
Zręczny w Magii 24
Zwierzęcy Towarzysz 43

Ż

Żyjąca Magia 26

Umiejętności

Zdolności

Zdolnościami nazywamy nie wyćwiczone, intuicyjne Umiejętności, których wartości mogą być podwyższone tylko poprzez nabyte doświadczenie zyskiwane zwykle podczas opowieści.

Fizyczne

ATLETYKA: Definiując, powiedzieć trzeba, iż obejmuje ogólne atletyczne manewry, choć nie aż tak wyspecjalizowane jak współcześnie. Uściślając, są to m. in.: łagodne, stanowcze poruszanie oraz większość wyuczonych akcji fizycznych. Specjalności: *gracja, skok, bieg długodystansowy, sprint*. (Wytrzymałość, Zręczność, Szybkość).

UNIKI: Ta Umiejętność decyduje o skuteczności wykonywanych uników przed ciosami lub innymi niebezpieczeństwami. Specjalności: *przed atakiem z zaskoczenia, przed pewnego rodzaju atakiem (np. przed rzutem, przed ciosem pięściarza albo przed pchnięciem nożem)*.

WSPINACZKA: Oznacza zdolność do wspinania po wszelkiego rodzaju trudnych powierzchniach, po drzewach, klifach, stromych górach. Oczywiście do trudniejszych wspinaczek wymagany jest sprzęt odpowiednio przystosowany do warunków. Partactwo zwykle oznacza upadek. Specjalności: *klify, drzewa, ściany*. (Zręczność, Siła).

Sensualne

CZUJNOŚĆ: Jest to Zdolność do podświadomego dostrzegania przeróżnych rzeczy oraz wylapywania słuchem różnych dźwięków. Korzystasz z niej wtedy, gdy ktoś próbuje cię zaskoczyć, szpieguje cię bądź ma się coś wydarzyć, czego racjonalnie nie potrafisz przewidzieć. Będąc czujnym, masz wrażenie, że coś się za tym kryje, lecz dokładnie nie wiesz co, w przeciwieństwie do Postrzegania, które udziela ci całkiem wyczerpujących informacji. Specjalności: *stanie na straży, pułapki, zasadzki*. (Percepcja)

POSTRZEGANIE: Decyduje o zauważaniu rzeczy, którym się przyglądasz oraz o słyszeniu dźwięków podczas nasłuchiwania. Zdolność tę używa się chociażby w czasie rozpoznawania słabych dźwięków, słuchania szepczącej osoby albo przy wypatrywaniu zbliżających się wzdłuż wrzosowiska jeźdźców. Specjalności: *obserwacja, rzut okiem, morze, drzewa*. (Percepcja)

SZUKANIE: Pozwala na przeszukiwanie niewielkiego obszaru w celu znalezienia jakiejś, konkretnej rzeczy. Przykładowo stosuje się je w sytuacji, gdy chcesz odnaleźć zagubiony pierścień, który przepadł gdzieś w zamkowej spiżarni lub podczas szukania ukrytych drzwi, dowolnego przedmiotu czy nawet określonych osób. Specjalności: *w ciemności, dźwięki, rośliny*. (Percepcja)

Socjalne

Zdolności te są bardzo blisko związane z osobowością bohatera, które wykształciły się w jego młodości. Normalnie podczas gry nie możesz uzyskać jakiegokolwiek Umiejętności z tej dziedziny. Aczkolwiek możesz normalnie podwyższyć ich poziom na drodze zdobywanego doświadczenia.

CHARYZMA: Jest to pewna niezatarta siła sprawiająca, iż ludzie darzą cię niezwykłą ufnością i nie wahają ci się podporządkować. Niezwykle przydaje się na przemówieniach i podczas działania w grupie. Specjalności: *demagogia, wojny, polityka, inspiracja, religia*. (Prezencja)

KŁAMANIE: Zdolność ta służy do wysysania z palca całkiem przekonujących kłamstw. Można uzyskać modyfikator do rzutu na Kłamanie przy zrozumieniu psychiki danej osoby (a to można uczynić poprzez rzut na Percepcję i Znajomość Ludzi 10+). Specjalności: *okłamywanie władz, wycucie kłamstwa, szybkie kłamstwka*. (Komunikatywność, Percepcja)

OSZUSTWO: Obejmuje poznanie motywacji i osobowości ludzi w celu wykorzystania ich do swych własnych celów. Oszustwo nigdy nie sprowadza się do kłamstw, jest raczej wybiórczym prezentowaniem prawdy tak spreparowanej, iż odmienna ona rzeczywiste jej znaczenie. Może być ono użyte do nadania przykrywkę w postaci słusznej motywacji do prowadzonej polityki, do uniknięcia przyjęcia pełnej siły argumentu, do uchylenia się od kary lub oskarżenia. Ponieważ w miarę trudno jest wprawnie oszukiwać, to przy każdym rzucie wykonać należy dodatkowy rzut na Partactwo. Specjalności: *blef, przypochlebianie, jęczenie, sprzeciw, argumenty*. (Prezencja, Komunikatywność, Percepcja)

UDAWANIE: Reprezentuje nic innego jak nakładanie na siebie fałszywych emocji, obłudnej wiary czy nawet pewnej części intelektualnej. Umiejętność ta jest dość podobna do Aktorstwa, gdyż w obu przypadkach uwidaczniasz cechy, których nigdy nie miałeś. Różnica polega na tym, że w przypadku Udawania nie podrabiasz cech kogoś innego, lecz prezentujesz oso-

bowość doraźnie ci potrzebną. Specjalności: *łzy, wściekłość, przyjaźnielstwo, namiętność*. (Komunikatywność)

UROK OSOBISTY: Określić go można jako zespół cech osobowości wywierające na innych wrażenie fascynacji i zauroczenia. Można posłużyć się nim, by oddziaływać na uczucia różnych osób zwłaszcza tych o przeciwnej płci. Urok osobisty podkreśla czarującą osobowość, ale w ekstremalnych sytuacjach może posłużyć do bezpiecznej manipulacji innymi. Specjalności: *miłość, pierwsze wrażenie; służący do zuchwalstwa, chytryści czy przebiegłości*. (Prezencja)

ZNAJOMOŚĆ LUDZI: Utożsamia się ze zrozumieniem osobowości, dążeń i historii spotkanych osób. Umiejętność ta pozwala przewidzieć zachowanie poznanych ludzi, nigdy jednak w stu procentach - zawsze trzyma w napięciu. Specjalności: *chłopi, mieszczanie, możni, kler, czarodzieje, przeciwna płeć*. (Inteligencja, Percepcja)

Tajemne

Tajemne Zdolności mogą posiadać wyłącznie Magowie.

FINEZJA: Określa zdolność do manipulowania czarami i tworzenia specjalnych magicznych efektów. Musisz wykonać np. rzut na tę Umiejętność, by dokładnie unieść przedmiot, używając Niedostrzegalnej Ręki. Finezja wykorzystywana jest również przy nrowadzaniu czarów itp. manewrom opisanym w Rozdziale: Magia. Specjalności: *gracja, precyzja, jakakolwiek Forma (ale nie Technika)*. (Percepcja)

PRZENIKLIWOŚĆ: Definiuje szansę przebicia twego czaru przez Magiczną Odporność celu. Wartość ta dodawana jest do wyniku rzucanego czaru i porównywana z rzutem na odporność ofiary. Specjalności: *jakakolwiek Forma lub Technika*.

Wyjątkowe

Zdolności Wyjątkowe mogą być zakupione po uprzednim nabyciu odpowiednich Zalet. W celu ewentualnego porównania z oddziaływującą na nie magią niektóre Wyjątkowe Zdolności mają swoje Formy, Techniki i odpowiedniki Poziomów czarów. Kiedy ktoś próbuje przeniknąć Magiczną Odporność (którą opisano w Rozdziale: Magia), ekwiwalentny Poziom czaru stosuje się jako modyfikator do odpowiednich rzutów.

ALCHEMIA: Obejmuje tworzenie wszelkich napojów, trucizn, eliksirów oraz oczyszczanie alchemicznych substancji. Osoba nie będąca Magiem a posiadająca tę Zdolność może sporządzić eliksir na tych samych zasadach opisanych w Rozdziale: Laboratorium. Jed-

nak w takim przypadku wartość Całkowitego Laboratorium równa jest sumie Inteligencji i Alchemii. Wartość Alchemii gwarantuje także uzyskanie odpowiednich modyfikatorów przy produkcji określonych eliksirów. Oto one: trucizny +5, antidota +4, środki lecznicze i uzdrawiające +3, eliksiry służące do transformacji +2. Możliwe także, że jako alchemik masz bardziej wyszukane dążenia jak np. odkrycie kamienia filozoficznego. Magowie posiadający Alchemię mogą dodać jej wartość do Całkowitego Laboratorium, ale tylko podczas tworzenia eliksirów. Otrzymują wówczas modyfikatory o wartościach podanych powyżej (stąd również mają +5 do trucizn). Specjalności: *eliksiry wymagające jakiegokolwiek Techniki jak np. Perdo czy Muto*. (Inteligencja)

CZYTANIE Z UST: Umiejętność ta pozwala odczytać słowa z ust. Z reguły jest zdobywana na drodze samouctwa i równie często bywa ograniczona, co znaczy, iż daleko jej do doskonałości, a dokładniej, że może być całkiem sporo słów błędnie odebranych. Chociaż wydaje się być niezbędna dla głuchych, niepiśmiennych osób, to okazjnie wykorzystywana jest do innych celów, włączając w to kradzież informacji. Wykonując rzut 9+, łapiesz istotę danej konwersacji. Specjalności: *rozmowy, szept, oracje*. (Percepcja)

EMPATIA: Jesteś zdolny do intuicyjnego zrozumienia emocji innych, właściwego ich odbioru i poddania głębszej analizie. Dodaj wartość tej Umiejętności do każdego testu Komunikatywności, Prezencji oraz Znajomości Ludzi. Specjalności: *wojownicy, znajdujący się w potrzebie, szaleńcy*.

GIĘTKOŚĆ: Tę wartość dodaje się, kiedy próbujesz uwolnić się z więzów, przecisnąć przez niewielką przeszczeń bądź przejść przez wąski otwór. Specjalności: *liny, uwalnianie z więzów, czołganie się, przeciskanie się*.

HIPNOZA: Krótko mówiąc, jest to Zdolność służąca do manipulacji czyjąś wolą. Aby uczynić z niej jakikolwiek pożytek, musisz najpierw głęboko spojrzeć komuś w oczy przez dobre kilka sekund, co, rzecz jasna, w walce jest zupełnie niemożliwe. Następnie możesz przystąpić do wydawania rozkazów swej ofierze. I w tym właśnie momencie wymagany jest rzut powiększony o sumę twej Prezencji i Hipnozy przeciw Wytrzymałości osoby hipnotyzowanej. Dodatko-

Typ rozkazu	Przykład	Modyfikator ofiary
nieszkodliwy	Przemów do mnie	+3
podejrzany	Spotkajmy się w nocy	+6
niebezpieczny	Odlóż broń	+9
upokarzający	Zabij swoich kamratów	+12
samobójczy	Wyskocz przez okno	+15

wo ofiara otrzymuje modyfikator wynikający z trudności wysłuchania danej komendy. Specjalności: *uwodzenie, despotyczny ton, przeciw wyniosłym*.

JASNOWIDZENIE: Dzięki tej niezwykle umiejętności można dostrzec duchy, demony i inne niewidzialne zjawy czy upiorzyska. Zwykle wymagany jest rzut 9+. Specjalność: *duchy, demony, w nocy, przy koncentracji*. (Percepcja)

NAŚLADOWNICTWO: Wyraża naśladowanie głosów ludzi oraz odgłosów zwierząt. Naśladownictwo jest rzeczą bardzo trudną w opanowaniu, dlatego też wierne odtworzenie czyjegoś głosu wymaga zastosowania wysokich Stopni Trudności (przeważnie 9+). Specjalności: *wycie wilka, głos określonej osoby, odgłosy osoby cierpiącej*. (Komunikatywność).

OCZAROWANIE MUZYKĄ: Potrafisz wydobyć z siebie lub z jakiegoś instrumentu dźwięki, które mogą oddziaływać w *specyficzny* sposób na psychikę innych. Po udanym rzucie na Biegłość muzyczną taką jak Śpiew czy Granie na Lutni musisz jeszcze wykonać rzut stresowy + wartość tej Zdolności + Prezencja o trudności porównywalnej do tej opisanej w poniższej tabeli. Im silniej próbujesz wpłynąć na daną jednostkę, tym wyższy jest Stopień Trudności. W niektórych przypadkach sama melodia nie wystarcza, potrzebne są jeszcze słowa, które powinny być nie tyle ładnie wkomponowane w rytm muzyki, co zrozumiałe i przekonujące. Możesz uspokoić zmartwionego, nucąc, lecz by przekonać chłopów do lokalnego buntu przeciw swemu panu, musisz odwołać się do ich umysłów, a do tego potrzebne są słowa. Jeśli rzut okaże się spartaczony, to wywołujesz uczucia niemalże odwrotne do zamierzonych. Oczywiście, jeżeli ty jako gracz przy teście na tę Zdolność, odśpiewasz ułożoną przez siebie wcześniej pieśń, wywołując przy tym niemałe wrażenie na samym Opowiadaczu, to z pewnością zostaniesz obdarzony całkiem sporym modyfikatorem przydzielanym do tego rzutu, co w efekcie spowoduje, iż będziesz miał większe szanse w osiągnięciu sukcesu przy oczarowaniu kogoś swą muzyką. (MuMe 25).

Specjalności: *miłość, złość, duma, smutek*.

POSŁUCH U ZWIERZĄT: W twym wnętrzu tkwi głęboka empatia wobec zwierząt, która pozwala ci zrozumieć emocje oraz motywację ich działań. Co więcej, wywołuje ona w tobie prawdziwą miłość i szacunek - uczucia, które jak najbardziej szczerze okazujesz w stosunku do wszystkich zwierząt. Mając przed sobą dziką (ale nie wściekłą) zwierzynę, możesz poprzez delikatny dotyk i równie subtelne słowa oswoić ją w ciągu niecałych kilkunastu minut. Wartość tej Zdolności zazwyczaj idzie w parze z Opieką nad Zwierzętami. Specjalności: *wilki, sokoły, konie*. (Inteligencja, Percepcja)

PRZEWIDYWANIE: Znasz jakąś metodę, dzięki której masz możliwość poznania pewnych faktów z przyszłości, które mogą posłużyć ci do zmiany jej biegu. Możesz wpłynąć na każdy rzut w bieżącej opowieści, ustalając uprzednio jego wynik na zaskakujący sukces (20+) lub Partactwo. Jakkolwiek jeszcze wcześniej musisz wykonać pomyślny rzut na Przewidywanie o trudności 8+. Jeśli ten się nie powiedzie, do końca opowieści nie będziesz mógł wpłynąć na bieg akcji. A gdy wypadnie Partactwo, los płata ci figla, ukazując wydarzenia dokładnie odwrotne w skutkach od przewidywanych. Dobrze byłoby, abyś wybrał sposób, przy pomocy którego przewidujesz przyszłość. Specjalności: *astrologia, piromancja (wróżenie z ognia), kryształowa kula, chiromancja (wróżenie z linii dłoni), interpretacja snów, rzucanie runami, wróżenie z ustawienia rzuconych kości*. (Inteligencja, Percepcja).

RÓŻDŹKARSTWO: Dzierżysz w sobie umiejętność znajdowania różnych przedmiotów przy pomocy specjalnej różdżki (która zazwyczaj przyjmuje postać rozgałęzionego kija) oraz twego własnego przeczucia. Aby móc wykorzystać swą niebanalną zdolność, musisz skoncentrować się na przedmiocie, który chcesz znaleźć i cierpliwie oczekiwać na wszelkie drgania, które powinny cię dobiec ze strony trzymanej różdżki i na tej podstawie doprowadzić do celu. By znaleźć coś konkretnego np. wodę w obrębie 5 metrów, trzeba wykonać rzut 9+ na Percepcję + Różdżkarstwo.

Stopień Trudności twego rzutu zależy wprost proporcjonalnie od złożoności struktury celu (tzn. wodę dużo łatwiej jest znaleźć niż olej, olej zaś prościej niż ołów, a natrafić na ołów to nic w porównaniu ze znalezieniem srebra). Jest on także wyższy w sytuacji, kiedy szuka się na dużym obszarze bądź w celu znalezienia czegoś bardzo specyficznego (np. bieżącej wody). Ponadto, przy poszukiwaniach wyjątkowo szczególnego obiektu wymagane jest posiadanie połączenia z szukaną rzeczą (np. musisz mieć butelkę wody ze strumienia przy poszukiwaniu podziemnego źródła bieżącej wody).

Ustaliwszy już co szukasz, musisz ograniczyć teren swoich działań, który obejmuje twe poszukiwania,

Efekt	Wynik rzutu
uspokojenie smutnego	9
rozdrażnienie rozzłoszczonego	10
podniesienie morale wojowników	11
pozyskanie czyjegoś serca	12
wzbudzenie zamieszek	15
ujarzmienie dzikiego zwierza	17
dotknięcie serca Maga	18
odbicie duszy Księciu Ciemności	24

do np. wzgórze, pola czy też szczytu górskiego. Jeśli szukany przedmiot nie jest obecny na wyznaczonym terenie, two poszukiwania są czystym marnotrawstwem czasu (ale Opowiadacz nadal może pozwolić ci rzucać i łudzić cię, że coś znajdziesz).

Na początku każdego etapu poszukiwań musisz wykonać rzut. Jeżeli zostanie on uwieńczony sukcesem, to two przecucie cię nie zawiodło - tam naprawdę coś jest. Jeśli natomiast rzut się nie powiedzie, oznacza to, iż na całym obszarze nie wyczuwasz szukanego obiektu. Tymczasem gdy wypadnie Partactwo, wydaje ci się, że coś tam jednak jest, choć w istocie niczego tam nie ma. Opowiadacz zazwyczaj wykonuje te rzuty sekretnie, tak więc nigdy nie będziesz mieć pewności, czy szukany przedmiot rzeczywiście w danym miejscu istnieje czy też to złudzenie twojego chorego przecucia.

Poświęcony na poszukiwania czas ściśle zależy od powierzchni przeczesywanego obszaru. Specjalności: *srebro, woda, węgiel, złoto*. (Percepcja)

RZUCANIE KLĄTW: Potrafisz rzucać klątwy, które są w stanie dotkliwie zranić lub też doprowadzić twych wrogów do ruiny. By przystąpić do tego jakże ohydne-go dzieła, musisz wpierw ustalić osobę i rodzaj spadającego na nią nieszczęścia, przeklinając ją na głos w bardzo specyficzny sposób. Wówczas Opowiadacz na podstawie rzutu zmodyfikowanego o wartość tej Umiejętności określa na ile two klątwa wpływa na rzeczywistość. Jeśli rzut okaże się udany, ofiara przeżyje niemały dramat w ciągu najbliższych 30 dni od chwili rzucenia przekleństwa. Ochrona Kościoła bądź Magiczna Odporność są w stanie zapobiec działaniu klątwy, o ile nie zdoła ona przez nią przeniknąć, nawet pośrednio. Mimo wszystko Kościół stosuje niesłychanie srogie kary przeciw tym, którzy uciekają się do tego typu czarów. Specjalności: *zemsta, strach, plony, dzieci*. (PeMe, PeCo, PeAn, itd. 20)

Klątwa	Wynik rzutu
wywołanie narodzin trójnogiego cielaka	9
wywołanie obłożnej choroby u pewnego członka rodziny	15
spowodowanie śmiertelnego wypadku w dziwnych, niewyjaśnionych okolicznościach	21

SZÓSTY ZMYŚL: Określić go można jako intuicyjne przecucie zbliżającego się niebezpieczeństwa. Szósty zmysł pozwala np. wyczuć zasadzkę na Rundę przed jej rozpoczęciem. Specjalności: *miasta, lasy, jaskinie, naturalne wypadki, zasadzki*. (Percepcja)

UTRZYMYWANIE RÓWNOWAGI: Umiejętność ta jest wykorzystywana przy stąpieniu po ostrych brzegach, także przy linoskoczce. Wartość tę dodaje się do każdego rzutu na uniknięcie upadku czy potknięcia. Specjalności: *lina, krawędzie, silne wiatry*.

UZDRAWIANIE: Reprezentuje empatyczną wyrozumiałość pomagającą we wspieraniu rannych, chorych i cierpiących. Dodaj tę wartość przy każdym rzucie na opatrywanie ran, leczenie i opiekowanie się chorym. Możesz także użyć tej Zdolności do rozwiania smutku czy też do uśmierzania bólu. Specjalności: *choroby, porody, złamanie*. (Prezencja, Komunikatywność, Zręczność)

WIZJE: Poprzez Umiejętność tę rozumie się odbieranie wszelkich widzeń wyrastających z przeżywanych przez postać emocji bądź wiążących się z samą magią. Przy odpowiednich warunkach biofizycznych wizjonera Opowiadacz może zażyczyć sobie wykonanie rzutu określającego, czy doznał on właśnie wizji. Do wyniku rzutu kostką należy dodać poziom Aury każdego królestwa, na którym się przebywa. Objawienie z reguły nachodzi przy wyrzuceniu 12+. Zadaniem Opowiadacza jest stworzyć fabułę i formę widzenia, które najczęściej odwołuje się do zdarzeń z przeszłości, prawdopodobnej przyszłości bądź do wydarzeń odległych nie w czasie lecz w przestrzeni. Zazwyczaj wizje przyjmują postać symboliczną, toteż nie wykluczone, że mogą zrobić niemały mętlik osobie próbującej je zrozumieć. Właściwa interpretacja wizji wymaga rzutu na Inteligencję + Wizje o trudności 9+ (rzut ten może być wykonywany sekretnie przez Opowiadacza). Wizje zazwyczaj powstają w czasie ciszy i spokoju w miejscu, gdzie zaistniałe wydarzenia niesłychanie silnie kreślą swój wpływ na warstwie emocjonalnej człowieka, również w sposób magiczny. Przykładem takiego miejsca może być okolica, w której niebawem doszło do ojcobójstwa albo do szatańskich poświęceń. Specjalności: *przeszłość, przyszłość, ponad zasięg, żal, śmierć*.

WRAŻLIWOŚĆ NA MAGIĘ: Pozwala wyczuć Magiczną Aurę i w efekcie zidentyfikować zaczarowane miejsce bądź takowy obiekt. Rzut 9+ umożliwia wycucie magii ogólnie - na danym terenie, zaś rzut 15+ szczegółowo - w danym przedmiocie. Ponieważ wrażliwość na magię oznacza także i podatność na jej działanie, stąd musisz odjąć wartość tej Umiejętności od wszystkich rzutów na Odporność i Magiczną, i Naturalną. Specjalności: *każda Technika lub Forma*. (Percepcja)

WYCZUCIE DOBRA I ZŁA: Rzut 12+ pozwala ci wyczuć dobro i zło ogólnie - na wybranym obszarze, 18+ umożliwia wyczuć te wartości w danej osobie lub w konkretnym przedmiocie. Przy tego typu rzutach wynik 20+ w Dominium oznacza, iż w jednej chwili tracisz drażniący cię niepokój i pogrążasz się w poczu-

ciu całkowitego bezpieczeństwa. Tymczasem wynik 20+ na obszarze wpływów Piekła czyni, iż momentalnie ogarnia cię paraliżujący strach.

WYCZUCIE KIERUNKU: Wykonując rzut o trudności 9+, potrafisz ustalić, gdzie jest północ. Specjalności: *pod ziemią, w mieście, w lesie, na morzu*.

WYCZUCIE POGODY: Wyrzucając 9+, jesteś w stanie określić pogodę, jaka będzie miała miejsce w nadchodzącym dniu lub w najbliższych paru godzinach, jeśli pogoda podlega gwałtownym zmianom. Specjalności: *burze, morze, temperatura*. (Percepcja)

ZIELARSTWO: Określić je można poprzez zdolność dołączenia, destylacji i retryfikacji związków roślinnych w celu wydobycia głęboko w nich utkwionych magicznych fluidów służących do otrzymywania wszelakich napoi, eliksirów, past, proszków czy też innych paskuśtów. Osoba nie będąca Magiem także może znaleźć zastosowanie tej Zdolności, z tym że jej Całkowite Laboratorium równe jest sumie Inteligencji i Zielarstwa. Tymczasem Magowie dodają wartość tej Umiejętności do bazowej wielkości Całkowitego Laboratorium, jednakże Formą przy manipulacji daną substancją musi być Herbam. Zielarstwo jest szczególnie przydatne przy sporządzaniu określonych substancji, przy których otrzymuje się odpowiednie modyfikatory. Oto one: trucizny +5, antidota +5, związki lecznicze i przyspieszające zdrowienie +5, środki halucynogenne +3. Naturalnie te modyfikatory przydzielane są także do Całkowitego Laboratorium postaci, która nie jest Magiem. Ponadto, Zdolność ta pozwala rozpoznać gatunki roślin, ułatwia ich znalezienie oraz daje wskazówki w jaki sposób je uprawiać i jakie posiadają właściwości. Specjalności: *substancje powiązane z jakąkolwiek Techniką taką jak Perdo czy Muto*. (Inteligencja)

Biegłości

Tym mianem określamy wyćwiczone bądź wyuczone Umiejętności. Można je rozwinać na drodze ćwiczeń lub bezpośrednio z nabytego doświadczenia.

Artystyczne

AKTORSTWO: Definiując, jest to odgrywanie pewnej ściśle określonej roli przed zebraną publicznością. Odwołuje się ono głównie do umiejętnego wykonywania gestów mimicznych, co w efekcie pozwala ci zmienić swą osobowość na równie wiarygodną. Biegłość ta użyteczna jest także poza sceną. Specjalności: *improvizacja, tragedia, ukazywanie emocji, jakaś specyficzna rola*. (Komunikatywność, Prezencja)

GAWĘDZIARSTWO: Opisuje umiejętność doboru opowieści z twego repertuaru (którego objętość rośnie

wraz z wartością Biegłości) i w miarę ciekawe jej przedstawienie. Prawdziwi mistrzowie potrafią opowiadać przez tydzień na okrągło i nie znudzić przy tym zebranej gawiedzi. Specjalności: *wiersze, romanse, utwory pisane na czyjaś cześć, improwizacja*. (Komunikatywność)

GRANIE (NA OKREŚLONYM INSTRUMENCIE): Określa zdolność do wydobycia dźwięków z jednego konkretnego instrumentu oraz znajomość wielu wpadających w ucho utworów. Specjalności: *solo, w grupie, improwizacja, szeroki repertuar*. (Zręczność, Komunikatywność)

ŚPIEW: Piękny głos i znajomość wielu pieśni - oto co wchodzi w skład tejże Umiejętności. Właściwie każdy jakoś tam potrafi śpiewać, ale posiadanie tej Biegłości wskazuje nie tylko na możliwość wydobycia z siebie melodyjnego głosu, ale także fakt, iż innym się on podoba. Specjalności: *solo, chorał, ballady, kołysanki, pieśni wojenne*. (Komunikatywność)

ŻONGLERKA: Obejmuje prowadzenie różnego rodzaju rozrywki zarówno tej żonglerskiej, jak i tej właściwej dla minstrelów. Można więc tu znaleźć: żonglowanie, pokazy akrobatyczne czy dowcipkowanie. Ludzi parających się tego typu umiejętnościami spotkać nie trudno i na targowisku, i na dziedzińcach lokalnego możnowładztwa; niektórzy odwiedzają nawet posesje Magów. Należy tu jeszcze dodać, iż tymi, którzy zabawiają lud nieco oryginalniejszymi metodami rozrywki, są trubadurzy. To właśnie oni oblekają w zabawową formę „poważną” poetykę i muzykę. Specjalności: *bi-czowanie, opowiadanie dowcipów, figle, żonglowanie*. (Komunikatywność, Zręczność)

Fizyczne

BIJATKA: Jest to umiejętność prowadzenia walki bez broni specjalnie do tego przystosowanych. W jej zakres wchodzi więc: uderzanie pięścią, kopanie, zapasy, wylupianie oczu, gryzienie czy nawet rzucanie garnkami i tłuczenie nogami od krzesel. Specjalności: *przytrzymywanie, przygniatanie, uderzenie z pięści, zaskoczenie*.

JEŹDZIECTWO: Pozwala jeździć konno i kontrolować konia zwłaszcza podczas sytuacji stresowej. Specjalności: *przedstawienie, galop, w walce*. (Zręczność, Siła)

PLYWANIE: Oznacza wyższy stopień umiejętności pływania, którą większość ludzi posiada. Specjalności: *dzika woda, nurkowanie, pływanie na dużych głębokościach, długi dystans, wytrzymywanie pod wodą*.

Leśnicze

OPIEKA NAD ZWIERZĘTAMI: Określa twą opiekuńczość wobec zwierząt wyrażoną w: pomaganiu przy

dorastaniu, opatrywaniu ran, pielęgnacji oraz przy czynnościach typowo weterynaryjnych. Specjalności: *sokoły, psy, konie, weterynarstwo*. (Inteligencja, Percepcja)

SZTUKA PRZETRWANIA: Jest to Umiejętność umożliwiająca odnajdywanie pożywienia, wody, schronienia czy też właściwej drogi na łonie natury. Obejmuje także co bardziej wyszukane czynności takie jak rozpala- nie ogniska (bez zapalek) lub i nawet przyrządzanie potraw bez narzędzi. Specjalności: *lasy, sawanny, góry, prowadzenie grupy*. (Percepcja, Inteligencja)

TROPIENIE: Pozwala ono bezproblemowo podążać za tropem przeróżnych zwierząt i dość dokładnie go scharakteryzować. Dzięki tejże Biegłości można także mniej lub bardziej wprawnie pozacierać własne śla- dy oraz przygotować dezorientujące pułapki dla ewentualnego tropiciela. Specjalności: *lasy, góry, ba- gna, tropienie ludzi, zacieranie śladów*. (Percepcja)

Łotrowskie

FALSZERSTWO: Obejmuje wszelkiego rodzaju fałszo- wanie dokumentów włącznie z podrabianiem pieczę- ci, weksli i laków. Umiejętność pisania zazwyczaj się przydaje, lecz nie jest niezbędna. Rzut 12+ pozwala sfalszować pismo z ręki lokalnego barona przeznaczo- ne do jednego z jego wasalów, przy czym musisz mieć próbkę pisma barona. Specjalności: *dokumenty kościel- ne, podpis, laki*.

OTWIERANIE ZAMKÓW: Obejmuje otwieranie zam- ków bez posiadania odpowiedniego klucza i zwykle bez pozwolenia właściciela domostwa. Pewne zamki są tak skomplikowane, że wymagany jest rzut, by móc w ogóle podjąć próbę ich otwarcia. Na szczęście, nale- żą one do rzadkości. Generalnie, średniowieczne zamki są o wiele większe, bardziej niewygodne i zde- cydowanie prostsze od ich współczesnych odpowied- ników. Specjalności: *pułapki, szybkość, w ciemności*. (Zręczność)

PRZEBIERANIE SIĘ: Definiuje naśladownictwo innych osób nie tylko w wyglądzie zewnętrznym. Dzięki tej Biegłości, wykonując pomyślny rzut na Przebieranie się + Prezencję, możesz przybrać cudze oblicze, spo- sób mówienia oraz zachowania się, wówczas nikt nie rozpozna cię w tłumie. Tymczasem, gdy ktoś usiłuje przejrzeć cię, wykonuje rzut na Przebieranie się + Pre- zencję przeciw twojej Biegłości Przebierania się i kto wyrzuci więcej oczek, ten odpowiednio dowiaduje się o fortelu bądź pozostaje nie zauważony. Każdy, kto wypatruje osoby przebranej, dostaje do rzutu modyfi- kator o wielkości uwarunkowanej znajomością tej postaci (-3 za nieznaną osobą, +3 za osobą bardzo zna- ną; zaś +3 otrzymuje przebijający się, jeśli ma obiekt wzorcowy). Ogólnie, rzuty wykonuje się tylko w sytu-

acji, gdy istnieje ewentualność wykrycia twego prze- brania tj. podczas pierwszych spotkań oraz wtedy, kie- dy się zdradzasz. Partactwo oznacza, iż zostałeś przejrzany i nie zdajesz sobie z tego sprawy albo po- dejrzewający dał się nabrać zupełnie i już nigdy póź- niej nie będzie ci się bacznie przyglądał - dalsze rzuty są zbędne. Specjalności: *mężczyzna, kobieta, moźni, Magowie, chłopci, konkretna osoba*. (Percepcja)

SZACHRAJSTWO: Określa zręczność dłoni i ogólną orientację w przeróżnych spekulacjach pozwalających czerpać dochody z gotowych źródeł. W jej skład wcho- dzi także niesłychana koordynacja oko-ręka. Umiejęt- ność ta wykorzystywana jest zwykle przez drobnych, ulicznych złodziejaszków, którzy przyłapani karani są obcięciem dłoni. Może ona być także użyteczna pod- czas targowych kombinacji czy też typowych oszukań- czych żdzierstw. Przykładem są tu wszelkie magiczne sztuczki, w obrębie których znaleźć można chociażby znaną chyba każdemu grę z trzema muszelkami. Tego typu kradzieże nie należą do rzeczy łatwych, stąd ofia- ry zwykle otrzymują modyfikator do sumy ich Prezen- cji i Szachrajstwa, aby przejrzeć oszusta. Specjalności: *za pazuchę, kradzież kieszonkowa, kuglarstwo*. (Zręcz- ność, Szybkość)

ŚLEDZENIE: Oznacza niezauważalne podkradanie się. Obejmuje także śledzenie ludzi w sposób niedo- strzegalny. Szansę spostrzeżenia wyznacza określony przez Opowiadacza Poziom Trudności oraz wynik rzu- tu na Percepcję ofiary. Specjalności: *ukrywanie się, skradanie się, lasy, miasta*. (Zręczność)

Psychiczne

DEBATA: Przy jej udziale można w niezwykle kla- rowny sposób zaprezentować swoje poglądy i niesły- chanie przekonywująco je udowodnić. Wykorzystuje ona do tego znajomość autentycznych faktów, zdol- ność do logicznego myślenia oraz komunikatywne wysławianie się. Mimo wszystko niewielki z niej po- żytek, jeśli dana osoba mówi pod wpływem emocji. Wartość Debaty może wpłynąć również na bardziej wyrafinowane akcje takie jak: wyłapywanie *non sequi- tur* z potoku słów strony przeciwnej, przekonywanie zgromadzonych o słuszności swych poglądów bądź wskazanie generalnego zwycięstwa. Specjalności: *fi- lozofia, Hermetyczne Prawo, dyskusje*. (Komunikatyw- ność, Prezencja, Inteligencja)

KONCENTRACJA: Decyduje o formie uwagi skupianej na jednej rzeczy szczególnie przez dłuższy czas. Jeśli więc podejmujesz się czynności wymagającej intensy- wnej koncentracji bądź próbujesz po raz kolejny podjąć się jakiejś akcji, Opowiadacz może zażądać wykona- nia rzutu na tę Umiejętność, zanim kolejna próba zo- stanie dokonana. Ta Biegłość jest niezwykle istotna

dla Magów, ponieważ pozwala utrzymać działanie niektórych czarów, a i utrudnia rozproszenie się myśli Maga. Specjalności: *ignorowanie bólu, ignorowanie dźwięków, koncentracja długotrwała*. (Wytrzymałość, Inteligencja)

MEDYTACJA: Przedstawia odprężenie całego umysłu przy totalnym lekceważeniu czynników zewnętrznych. Wykorzystuje się ją podczas odpoczywania, modlitwy czy też w trakcie niektórych magicznych czynności. Specjalności: *modlitwa, porządkowanie swoich myśli, odpoczynek ciała, opanowanie emocji*. (Inteligencja)

Socjalne

DYPLOMACJA: Jest to Umiejętność decydująca o efektywności przeprowadzonych negocjacji. Wysoka wartość świadczy o łatwości w dogadywaniu się z ludźmi i narzuceniu im własnych żądań, a prócz tego wskazuje na niemałą znajomość polityki i obyczajowości na danym terenie. Z tego względu, iż zależy ona w dużej mierze od zachowania postaci, a dokładniej od sposobu jej mówienia, Opowiadacz powinien przyznawać modyfikatory za odpowiednie wczucie się w rolę. Specjalności: *pertraktacje, polityka, etykieta, takt*. (Komunikatywność)

ETYKIETA: Znając lokalne konwenanse, potrafisz właściwie prowadzić się albo i nawet tak, że w wielu różnych sytuacjach towarzyskich twoja osoba widziana będzie jako nadzwyczaj uprzejma, grzeczna i kulturalna. Wysoka wartość może zagwarantować wcale pokaźne modyfikatory do wszelkich Zdolności i Biegłości Socjalnych. Specjalności: *możnowładztwo, chłopstwo, środowisko faerie, Kościół*. (Prezencja, Komunikatywność)

INTRYGGA: Opisuje Biegłość w tkaniu sieci pogmatwanych intryg. Obejmuje działalność spiskową, a także doraźne użycie siły na bezkonfliktowej drodze prowadzącej do osiągnięcia swych własnych celów. Dotyczy również sztuki dobierania informacji potrzebnych do własnych potrzeb przy jednoczesnym odrzucaniu nieprzydatnych plotek. Umiejętność ta nie jest obca tym, którzy są blisko króla, dworu bądź Hermetycznego Trybunału. Specjalności: *plotkowanie, spisek, puszczanie plotek, zakładanie przynęty, intrygi familijne*. (Prezencja, Komunikatywność, Percepcja)

MOCNA GŁOWA: Nikomu nie trzeba wyjaśniać, że wartość tej Umiejętności reprezentuje odporność jej posiadacza na piorunujące skutki upojenia alkoholowego. Decyduje także o tym, jak dana osoba będzie zachowywać się po wypiciu dużej dawki napoi wysokowych oraz czy potrafi ona docenić walory smakowe tychże płynów. Mając mocną głowę, można dość długo bawić się w karczmie, nie naruszając przy tym własnej kultury osobistej. Rzut na tę Umiejętność

wymaga się po to, aby określić wielkość ewentualnych modyfikatorów ujemnych, jakie podpita postać będzie otrzymywać do każdej podjętej akcji w czasie trwania upojenia. Specjalności: *wódka, pijackie pieśni, wulgarność, utrzymanie równowagi*. (Wytrzymałość, Komunikatywność)

TARGOWANIE SIĘ: Prezentuje obeznanie w cenach oferowanych za określony produkt lub usługę o danej jakości. Dzięki tej Biegłości nie trudno przedstawić klientowi atrakcyjność i użyteczność dowolnego towaru. Dobry w targowaniu potrafi w miek przelamać niechęć początkującego kupczyka. Specjalności: *tkaniny, handel z Magami z Flambeau, handel z wyniosłymi*. (Prezencja, Komunikatywność).

ZASTRASZENIE: Zdolność ta pozwala wywołać trwogę u innych do tego stopnia, by wymusić na nich posłuszeństwo. Przydaje się tu poznanie ludzkich lęków i słabostek, stąd do testu tej Umiejętności przydzielane są także modyfikatory wynikające z wielkości Znajomości Ludzi. Specjalności: *publiczne, delikatne, groźba, przemoc, intelektualne*. (Prezencja, Siła czy nawet Inteligencja)

ZDOLNOŚCI PRZYWÓDCZE: Określają umiejętności pozyskania sobie stronników tak, aby ci byli ci posłuszni. Po udanym rzucie na Zdolności Przywódcze możesz dodać ich wartość do innych współczynników jak np. Rysy Charakteru. Dzięki temu możesz podnieść na duchu Grogów, by spotęgować ich Odwagę czy Czujność. Specjalności: *rozkazywanie, wzbudzanie lojalności, walka, podnoszenie na duchu*. (Prezencja)

Tajemne

Biegłości te przeznaczone są wyłącznie dla Magów.

CERTÁMEN: Definiując, wyznacza umiejętność prowadzenia magicznego pojedynku. Specjalności: *każda Forma bądź Technika*. (Inteligencja)

PARMA MAGICA: Ta Biegłość pozwala roztoczyć wokół siebie magiczną tarczę, która stanowić będzie ochronę przed wszelkimi czarami. Stworzenie tej niewidzialnej otoczki zajmuje około minuty i działa ona do najbliższego wschodu lub zachodu słońca. W efekcie pięciokrotna wartość *Parma Magica* powiększa Magiczną Odporność. Za każdy punkt tej Umiejętności istnieje możliwość zapewnienia ochrony innej osobie. Ale zabieg ten jest efektywny jedynie, przy wartości 4+. Tarczę można oczywiście zdjąć w dowolnym momencie. Specjalności: *ochrona przed jakąś Formą czy Techniką*.

W Broniach

Przy dobieraniu Biegłości w danej broni, musisz ściśle określić oręż, w jakim będziesz sprawnym. Ponad-

to, należy podać manewr: Atak bądź Parowanie. Rzecz oczywista, nie możesz posiadać Biegłości w Parowaniu bronią miotającą. Tymczasem przy broni podobnej do tej, w której jesteś wprawny, Opowiadacz może pozwolić ci przydzielić związaną z nią Biegłość, jednak z niewielkimi modyfikatorami ujemnymi. Specjalności przy Ataku: *szarża, turnieje, walka na straży, walka ze zwierzętami, walka w oddziale, walka w szałach*. Specjalności związane z bronią miotającymi: *turnieje, ruchomy cel, nieruchomy cel, szybkie strzelanie*.

Zawodowe

CHIRURGIA: Średniowieczna chirurgia obejmuje opatrywanie ran, opiekę nad poszkodowanymi, a także kauteryzację. Dzięki tej Biegłości można pomóc innym w rekonwalescencji. Proces kauteryzacji niezbędny jest tylko wtedy, gdy nie można w normalny sposób powstrzymać krwotoku. Wymaga on ognia i właściwego sprzętu. Podczas przeprowadzania tego zabiegu trzeba wykonać rzut stresowy z dwoma rzutami na Partactwo, które w tym wypadku oznacza, iż pacjent traci kolejny Poziom Żywotności. Ogólnie Kościół zabrania dokonywania wszelkich manipulacji na ludzkim ciele włączając w to krew, dlatego też chirurgowie zazwyczaj są prześladowani i tępieni przez klerykałów. Aczkolwiek wielu medyków parających się chirurgią nie uważa się za chrześcijan, rozsądny chrześcijanin z pewnością doceni ich wysiłki. Specjalności: *podwiązki ran, kauteryzacja, diagnoza, nastawienie kości, trucizna*. (Inteligencja, Zręczność)

PLYWANIE ŁODZIĄ: Ta Umiejętność pozwala utrzymać małe jednostki pływające na wodzie. Służy także do łowienia ryb. Specjalności: *dowodzenie innymi, przetrzymywanie sztormów, naprawa*. (Zręczność)

POWOŻENIE: Pozwala kierować wszelkimi powozami i wozami. Szczególnie przydatne jest w handlu i przy uprawie roli. Specjalności: *unikanie wypadków, trudny teren, naprawa*. (Zręczność)

RZEMIOSŁO (NAZWA RZEMIOSŁA): Jest to ogólne pojęcie określające różnego rodzaju wytwórczości ręczne. Wybierz rzemiosło z poniższej listy lub stwórz własne: piekarstwo, kowalstwo, wyrabianie łuków, bycie cieślą, wyrabianie świec, sukiennictwo, kołodziejstwo, szklarstwo, rybołówstwo, złotnictwo, ślusarstwo, jubilerstwo, garbarstwo, bednarstwo, rzeźbiarstwo, myślistwo, murarstwo, młynarstwo, malowanie portretów, perfumeria, inżynieria, balsamowanie, garncarsstwo, tapicerstwo, szkutnictwo, płatnerstwo, produkcja srebra, winiarstwo. Specjalności: odpowiednie dla danego rzemiosła. (Inteligencja, Zręczność)

SZACOWANIE (OKREŚLONYCH PRZEDMIOTÓW): Definiując, rzecz trzeba, iż jest to orientacja w pewnej klasie

przedmiotów pozwalająca określić wartość danego wyrobu z tej dziedziny. Można szacować przedmioty także z innej kategorii, lecz wówczas otrzymuje się modyfikator w wysokości -3. A oto przykładowe kategorie: broń, zbroje, miary długości, żywność, machiny, zwierzęta, ubrania, sztuka. (Inteligencja, Percepcja)

Wiedza

Dziedziny Wiedzy są to Umiejętności wymagające zaangażowania umysłu, a nie ciała, stąd najczęściej są modyfikowane przez Inteligencję. Wiele nauk, które obecnie uważa się za powszechne, ówczesnie należało do rzadkości. W średniowieczu nie każdy umiał czytać i pisać.

Podczas testowania Wiedzy nader często stosuje się rzuty stresowe, nawet jeśli osoba poddawana próbie nie działa pod wpływem stresu. Reprezentuje to dużą różnorodność znajomości w danej dziedzinie. Nie wykluczone, że człowiek z ograniczonym dostępem do nabywania wiedzy może zagiąć wielce uczonego w piśmie.

Formalna

Wiedza ta dostępna jest li tylko dla Magów i Towarzyszy posiadających Zaletę: Wykształcony. Może być ona zdobyta dzięki czyjemuś wykładowi, może być także zdobyta samodzielnie, ale wówczas nie wystarczy wyłącznie samo doświadczenie.

HUMANISTYKA: Pod tym pojęciem rozumie się wszelkie dziedziny edukacji wyższej, włączając w to nauki wyzwolone. Większość książek, z których można czerpać tę właśnie Wiedzę, dostępnych jest zazwyczaj w języku łacińskim albo dzięki Arabom po grecku. Specjalności: *plastyka, nauki ścisłe, filozofia*.

MEDYCYNĄ: Umiejętność ta określa sztukę leczenia na poziomie odrobinę wyższym od powszechnej znajomości tej nauki w średniowiecznym społeczeństwie. W jej skład wchodzi znajomość anatomii i fizjologii ciała ludzkiego (za co Kościół bez wahania pali na stosie), zastosowanie przeróżnych napoi i ziół w leczeniu (co z kolei może pomóc Magom w tworzeniu magicznych eliksirów czy też w innych czynnościach laboratoryjnych) oraz zdolność do wykrywania i zwalczania chorób. Do wyleczenia niektórych chorób, ewentualnie do zagojenia pewnych ran obeznanie w medycynie jest wręcz niezbędne, stąd też w tych wypadkach bez niej ani rusz. Wiedza ta daje prócz tego modyfikator do Chirurgii, wspierając ją bogatszą znajomością maści i balsamów służących do opatrywania ran. Specjalności: *anatomia, aptekarstwo, leczenie*.

PISANIE (W OKREŚLONYM JĘZYKU): Definiując, jest to umiejętność czytania i pisanie w konkretnym alfabe-

cie. W Europie Zachodniej powszechnie stosuje się alfabet łaciński. Uwaga: W Średniowieczu czytanie po cichu jest praktycznie nie znane i przez to uważane za nieosiągalne dla zwykłych śmiertelników. Jeśli twa wartość w tej Umiejętności wynosi 6+, to potrafisz czytać po cichu. Zwykło się także czytać na stojąco, stąd czytający książki przybierali zazwyczaj pozycję stojącą a nie siedzącą, jak to się powszechnie wyobraża.

WIEDZA KOŚCIELNA: Umiejętność ta zamyka się w zaznajomieniu z ortodoksyjną nauką religii chrześcijańskiej, jej interpretacji. Obejmuje ponadto znajomość historii i osiągnięć Kościoła oraz jego wewnętrznej hierarchii (szczególnie przydatne jest to dla tych, co „działają” w jego obrębie, by wykorzystać to do własnych nader często nikczemnych celów). Z jej zakresu nie wyłącza się również obojętności w co ważniejszych kościelnych pismach, biegłości w ich interpretacji oraz posiadania wiadomości o herezjach, metodach ich wykrywania i zwalczania. Oczywiście do tego dochodzi także teologia i umiejętność przemawiania na tematy mniej lub bardziej związane z chrześcijaństwem. Specjalności: *doktryna, historia, polityka, tłumaczenie Biblii, herezje, teologia*.

Tajemna

Dostępne są one wyłącznie dla Magów oraz Towarzyszy posiadających Zaletę: *Tajemna Wiedza*. Ich wartość może być podwyższona wyłącznie poprzez naukę.

ENIGMATYCZNA MĄDROŚĆ: Zdolność tę posiadają najczęściej Magowie z Criamon, a prezentuje ona zrozumienie świata wraz z wszystkimi jego tajemnicami. Jej zastosowanie znaleźć można w postrzeganiu dziwnych zjawisk (jakim jest chociażby święto faerie) i analizie ich natury, a także przy interpretacji tajemniczych snów i zagadek. Wówczas wartość, jaką przedstawia, dodaje się do rzutów obejmujących wspomniane czynności. Dzięki niej można także spróbować zaimponować Magom z Criamon, dając im do zrozumienia, że także i ty potrafisz zagłębić się w nie jedną tajemnicę. Jakkolwiek twoje enigmatyczne myślenie może wydawać się wielce niezrozumiałe lub wręcz niedorzeczne w oczach osób niewtajemniczonych.

Ponadto, za każdym razem gdy rzucasz, by sprawdzić, czy uda ci się przejść przez magiczny Zmierzch, do rzutu dodaj wartość Enigmatycznej Mądrości. Jeśli wejdiesz w Zmierzch, możesz dodać ją do rzutów na kontrolę twych doświadczeń oraz odjąć ją od rzutu przy ustalaniu, ile otrzymasz Punktów Zmierzchu (lecz zawsze zyskujesz jeden). W ten sposób Magowie z Criamon częściej wchodzi w stan Zmierzchu, ale zdecydowanie lepiej wychodzą z niego niż inni Mago-

wie. Specjalności: *faerie, interpretacja snów, objaśnianie Enigmy, pisanie wierszy*. (Percepcja, Inteligencja)

HERMETYCZNE PRAWO: Ta Umiejętność reprezentuje stopień obojętności hermetycznego prawa, umożliwiając tym samym dokonania oceny zaistniałych wypadków i wskazania ewentualnych wykroczeń. Opiera się ona ściśle na Kodeksie Hermesa oraz na Kodeksie Peryferycznym. Zawiera prócz tego znajomość wcześniejszych precedensów naruszających prawo, włączając w to ich skutki oraz specyficzne zachowanie, jakie powinno być nieodzowne podczas procesu - kiedy zabrać głos czy jak przedstawić argumenty. Specjalności: *terminatorzy, spory ze świeckimi, etykieta Trybunału*. (Inteligencja, Prezencja, Komunikatywność)

HISTORIA HERMESA: Wiedza ta obejmuje wszystko, co z historią Zakonu związane, a więc: jego założycieli, znaczące księgi oraz fundamenty, na których powstawał. Doświadczenie potrzebne do rozwinięcia tej Umiejętności zdobyć można tylko poprzez naukę. Specjalności: *księgi, Domy, funkcjonowanie prawa*.

TEORIA MAGII: Pod pojęciem tym kryje się zasób wiadomości niezbędny do poznania, czym właściwie jest magia i jak naprawdę ona działa. Wiedzę tę stosuje się głównie przy pracy w laboratorium. Jednym ze sposobów na jej pogłębienie jest wykonywanie magicznych eksperymentów, które faktycznie mogą zbliżyć człowieka do natury magii. Specjalności: *eliksiry, zaklinanie przedmiotów, tworzenie czarów*.

WIEDZA HERMETYCZNA: W zakres tej dziedziny Wiedzy wchodzi znajomość najskrytszych tajemnic Zakonu Hermesa, a więc: ogólna jego historia, obecna sytuacja polityczna oraz wszelkie lokalne wydarzenia i intrygi z nim związane. Prócz tego zawiera ona w sobie także zrozumienie struktury funkcjonalnej Zakonu, włączając w to hierarchię jego członków oraz formalnie obowiązującą tradycję. Uczestnicząc w stosownej działalności hermetycznej takiej jak np. obrady w Trybunale, można otrzymać 1 Punkt Doświadczenia przeznaczony na tę Umiejętność. Specjalności: *historia, polityka*.

Zwyczajowa

Te Umiejętności mogą być zdobyte bądź rozwijane na drodze nauki, ale mogą też być rozwijane na podstawie uzyskanego doświadczenia (około jeden Punkt Doświadczenia na miesiąc), które z kolei wynieść można po uczestnictwie w znaczącym wydarzeniu takim jak feeryczne zebranie.

MÓWIENIE (W OKREŚLONYM JĘZYKU): Krótko mówiąc, jest to Umiejętność określająca twe możliwości językowe w danym języku. Zwykle jednak wartości tej nie stosuje się jako modyfikator do rzutów. Wyznacza ona

po prostu zdolność do zgrabnego wysławiania się. Jeśli dwoje ludzi próbuje się ze sobą dogadać, to mała różnica pomiędzy ich wartościami tejże właśnie Umiejętności wskazuje, iż potrafią niemalże bezproblemowo wymienić swe myśli.

Uwaga: Nie ma „uniwersalnej” mowy w Mitycznej Europie. Każde królestwo, a czasem i nawet osobna prowincja posługuje się innym dialektem bądź nawet językiem. Podczas wypraw dobrze więc mieć pod ręką biegłego tłumacza, tudzież niezgorszego poliglotę. Specjalności: *z klasą, bogate słownictwo, piękny styl*.

Wartość	Określenia płynności języka
1	obejmujący tylko podstawowe zwroty
2	obejmujący podstawowe zwroty plus gramatykę
3	z trudem zrozumiały
4	zrozumiały, lecz czasami błędny
5	płynny
6	robiący wrażenie, miły dla ucha
7+	doskonale przejrzysty i zrozumiały

ZNAJOMOŚĆ (DANEGO TERENU): Obejmuje ona wiedzę na temat określonego regionu, Zgromadzenia czy wioski. Zawiera znajomość znajdujących się tam obiektów (ścieżki jeleni, dobrego miejsca łowieckiego, „wisielczego dębu”), historii i legend opowiadających

o tymże terenie (np. ballady o lokalnym rycerzu, De drze Czerwonym) oraz informacje o centralnej władzy i panującej tam strukturze religijnej („Sir Tabil dzierży w tym rejonie naprawdę wielką władzę!”). Specjalności: *geografia, historia, polityka*.

ZNAJOMOŚĆ FAERIE: Umiejętność ta przedstawia obeznanie się w zachowaniu zagadkowych Fejów, w tym poznanie ich mocnych i słabych punktów oraz zrozumienie ich motywacji i dążeń. Nawet posiadłszy rozległą Wiedzę z tej dziedziny, nie będziesz w stanie do końca przewidzieć zachowania tych jakże enigmatycznych stworzeń. Specjalności: *leśne faerie, Nie-Ślepy Dwór, feeryczne kopce, feeryczne zabawy*.

ZNAJOMOŚĆ KOŚCIOŁA: Wiedza ta reprezentuje znajomość Kościoła, który funkcjonuje tu w rozumieniu jako instytucja, jeśli można w ogóle tak powiedzieć. Zawiera zatem jego politykę, lokalną działalność itd. Specjalności: *święci, kler, historia, zepsucie*.

ZNAJOMOŚĆ NIEZWYKŁYCH BESTII: Dla przykładu pod pojęciem niezwykłych bestii kryją się takie stworzenia jak: smoki, jednorożce czy ogry. Specjalności: *olbrzymy, wilkołaki, stwory smokopodobne, słabe punkty, motywacje, występowanie*.

ZNAJOMOŚĆ OKULTYZMU: Ta dziedzina Wiedzy traktuje o ciemnej stronie świata, czyli o rzeczach nie do końca wyjaśnionych lub w ogóle niemożliwych do przeniknięcia rozumem. W jej skład wchodzi demonologia (nauka badająca demony, ich zachowanie i słabe punkty), nauka o ożywieńcach i ich zachowaniu oraz znajomość mocy szatańskich klątw. Specjalności: *demony, ożywieńce, klątwy*.

Indeks Umiejętności

A	Czujność 55 Czytanie z Ust 56	F
Aktorstwo 59 Alchemia 56 Atletyka 55	D	Falszerstwo 60 Finezja 56
B	Debata 60 Dyplomacja 61	G
Bijatyka 59	E	Gawędziarstwo 59 Giętkość 56 Granie (na określonym instrumencie) 59
C	Empatia 56 Enigmatyczna Mądrość 63 Etykieta 61	
Certámen 61 Charyzma 55 Chirurgia 62		

WSPÓŁCZYNNIKI

H

Hermetyczne Prawo 63
Hipnoza 56
Historia Hermesa 63
Humanistyka 62

I

Intryga 61

J

Jasnowidzenie 57
Jeździectwo 59

K

Kłamanie 55
Koncentracja 60

M

Medycyna 62
Medytacja 61
Mocna Głowa 61
Mówienie (w określonym języku) 63

N

Naśladownictwo 57

O

Oczarowanie Muzyką 57
Opieka nad Zwierzętami 59
Oszustwo 55
Otwieranie Zamków 60

P

Parma Magica 61
Pisanie (w określonym języku) 62
Pływanie 59
Pływanie Łodzią 62
Posłuch u Zwierząt 57
Postrzeganie 55
Powożenie 62
Przebieranie się 60
Przenikliwość 56
Przewidywanie 57

R

Różdżkarstwo 57
Rzemiosło (nazwa rzemiosła) 62
Rzucanie Kłąt 58

S

Szachrajstwo 60
Szacowanie (określonych przedmiotów) 62
Szósty Zmysł 58
Sztuka Przetrwania 60
Szukanie 55

Ś

Śledzenie 60
Śpiew 59

T

Targowanie się 61
Teoria Magii 63
Tropienie 60

U

Udawanie 55
Uniki 55
Urok Osobisty 56
Utrzymywanie Równowagi 58
Uzdrowianie 58

W

Wiedza Hermetyczna 63
Wiedza Kościelna 63
Wizje 58
Wrażliwość na Magię 58
Wspinaczka 55
Wyczucie Dobra i Zła 58
Wyczucie Kierunku 59
Wyczucie Pogody 59

Z

Zastraszenie 61
Zdolności Przywódcze 61
Zielarstwo 59
Znajomość (danego terenu) 64
Znajomość Faerie 64
Znajomość Kościoła 64
Znajomość Ludzi 56
Znajomość Niezwykłych Bestii 64
Znajomość Okultyzmu 64

Ż

Żonglerka 59

Apendyks

SŁOWNICZEK TERMINÓW UŻYWANYCH PRZEZ POSTACIE

Poniższe słowa są w praktycznym użytku w Mitycznej Europie, więc wcielając się w tamtejszego bohatera, czuj się swobodnie w ich stosowaniu. Rzecz jasna niektóre postacie mogą być nie zaznajomione w bardziej ezoterycznych pojęciach.

Certámen - bezbolesny i zgodny z Kodeksem Zakonu Hermesa magiczny pojedynek Magów.

consors (l. mn *consortes*) - z łac. partner; tu: osoba, która nie jest Magiem, a pracuje i prawdopodobnie żyje w Zgromadzeniu. Wielu Towarzyszy należy do tej grupy, lecz nie wszyscy.

custos (l. mn *custodes*) - wybrani Grogowie - ulubieńcy Magów, którzy od swych pracodawców otrzymują specjalne traktowanie. Aczkolwiek by sobie na nie zasłużyć, świadczą swe usługi jako ochroniarze podczas zagranicznych wyjazdów Magów, kiedy to niebezpieczeństwa najczęściej przybierają realny wymiar. Nie wszyscy Grogowie noszą miano custos, choć wielu aspiruje o nie.

czar - użycie magii w celu osiągnięcia żądanego efektu; w czasie rzucania czaru jego formuła musi być przypominiana lub zaimprowizowana.

czar Formułowany - wywołany standardowymi gestami i słowami czar, którego ściśle określony efekt jest prawie zawsze taki sam.

czar Spontaniczny - czar, którego rzucenie nie wymaga gotowej formuły, ale wykorzystania własnej inwencji i zdolności do improwizacji; przynosi z reguły zróżnicowany efekt.

demon - piekielna, z natury przesiąknięta złudną magią istota, która pragnie zepsuć a czasem nawet i pozyskać ludzkie dusze.

Dominium - teren objęty wpływem Kościoła; moce Magów, faerie i wszelkich istot piekielnych są zredukowane w jego obrębie.

faerie [czyt. feeri] (określany również mianem - Fej l. mn Feje) - nadnaturalna, zwykle człekokształtna istota będąca uosobieniem dzikości i natury.

Grog - zatrudniony przez Maga pomocnik pełniący najczęściej funkcję ochroniarza bądź wojownika Zgromadzenia. Często pod tym pojęciem określa się również osoby spełniające w Zgromadzeniu mniej ważne role takie jak: kucharz czy wartownik. Naturalnie tych ostatnich nie zawsze określa się mianem „oficjalnych” Grogów.

hermetyczny - odnoszący się do Zakonu Hermesa.

Kodeks Zakonu Hermesa - zbiór wszystkich spisanych praw zobowiązujący terminatorów do podporządkowania się Magom oraz ograniczający rywalizację i destruktywne zamiary członków Zakonu.

Kościół - zhierarchizowana instytucja religijna będąca „kościołem” średniowiecznego społeczeństwa.

krok - ówczesna jednostka miary równa mniej więcej mierze jednego metra.

Mag - czarodziej, który należy do Zakonu Hermesa; czarodzieje nie należący do Zakonu są popularnie zwani w zależności od płci czarownikami lub czarownicami, ale nigdy Magami.

APENDYKS

Parma Magica (l. mn *Parmae Magicae*) - z łac. magiczna tarcza; tu: osłona, która chroni Maga przed magią.

pieczęć - (1.) wyjątkowy efekt uboczny magicznej czynności poszczególnego Maga będący zarazem jego cechą charakterystyczną (mówi się wówczas o tzw. magicznej pieczęci) albo (2.) symbol reprezentujący przynależność Maga do Zakonu Hermesa.

piekielny - pochodzący z lub odnoszący się do Piekła, ew. diabłów.

pion - jednostka surowej *vis* równa jednemu punktowi w mechanice gry.

Salve sodalis (l. mn *Salvete sodales*) - z łac. Bądź pozdrowiony bracie; tak właśnie witają się hermetyczni Magowie.

satanista - ten, który oddaje cześć Księżu Ciemności i otrzymuje w zamian destruktywne moce od Niego. Sataniści są powszechnymi wrogami Kościoła i Zakonu Hermesa.

sodalis (l. mn *sodales*) - z łac. brat, przyjaciel; tego wyrażenia nagminnie używają zwracający się do siebie Magowie w obrębie Zakonu Hermesa.

surowa vis - magiczna energia w fizycznej formie, wysoce ceniona przez Magów.

świeccy - pospolity, zwykły lud Mitycznej Europy. Grupa ta obejmuje możnowładztwo, acz nie kler, który utożsamia się z nadnaturalną mocą Kościoła.

terminator - ten, który pracuje dla Maga, ucząc się w zamian sztuki magii. (Chociaż istnieją także terminatorzy w świeckich profesjach.)

turba - z łac. - gang; tutaj: grupa Grogów.

vis - magiczna moc używana zwykle przez Magów przy rzucaniu czarów; od tego słowa wzięła się właśnie nazwa Formy Vim.

Zakon Hermesa - zrzeszenie Magów, którzy wspólnie zapewniają sobie bezpieczeństwo między innymi poprzez pohamowanie swojej nonszalanckiej konduity.

Zgromadzenie - oficjalna, zorganizowana grupa współpracujących ze sobą ludzi, która składa się z Magów, Towarzyszy i Grogów; jest to także nazwa określająca siedzibę jego członków.

SŁOWNICZEK TERMINÓW UŻYWANYCH PRZEZ GRACZY (ALE NIEUŻYWANYCH PRZEZ POSTACIE)

W trakcie mówienia jako postać staraj się nie używać poniższych pojęć, gdyż służą one pomocą li tylko do lepszego zrozumienia zasad, nie mając przy tym żadnych konkretnych odzwierciedleń w Mitycznej Europie.

całkowita wartość - suma wybranych wartości używana jako modyfikator przy rzutach kośćmi.

czar Odruchowy - szybki i niebezpieczny czar Spontaniczny.

Magiczna Odporność - pasywna magiczna zdolność do odpierania efektów innej magii.

Naturalna Odporność - odpieranie czarów poprzez naturalne środki jak np. fizyczna lub psychiczna wytrzymałość na ból (odporność ta skutkuje tylko przeciw konkretnym czarom).

Opowiadacz - osoba, która przygotowuje i prowadzi opowieść; w jej trakcie wciela się w postacie nie utożsamiane przez graczy oraz ustala przebieg wszystkich wydarzeń znajdujących się poza kontrolą bohaterów.

opowieść - przygoda tworzona przez Trupę.

Partactwo - kompletne fiasko zaznaczane w trakcie stresowego rzutu jako podwójne zero.

Poziom - liczba określająca siłę czaru lub innych magicznych właściwości.

rzut prosty - rzut, w którym 0 przedstawia wartość 10.

rzut stresowy - rzut, w którym 0 liczone jest jako zero (i wtedy należało się jeszcze wykonać rzut na Partactwo), a wyrzucając jedynkę rzucamy ponownie i podwajamy rezultat.

Saga - kampania, na którą składa się wiele opowieści obejmujących to samo Zgromadzenie.

Specjalność - obszar współczynnika, w którym postać jest szczególnie dobra (uzyskuje do odpowiednich rzutów modyfikator w wysokości +1 lub większej).

Stopień Trudności - liczba oczek, ile musisz wyrzucić lub przekroczyć, by pomyślnie wykonać daną akcję.

Towarzysz - kompetentna osoba, która pomaga Magowi. Choć nie koniecznie musi być na jego usługach.

Trupa - grupa graczy zwłaszcza tych, którzy w danych chwilach grają różnymi postaciami.

wartość - pojedyncza, niezależna liczba.

współczynnik - każda liczba mająca swe odzwierciedlenie w mechanice gry; współczynnikami określa się np. Cechy, wartość Wyparowania czy nawet wartości magicznych Sztuk.

Wyparowania - w Bitewnym Trybie Walki całkowita wartość redukująca zadane obrażenia. W Pojedynkowym Trybie Walki rzut na redukcję tych obrażeń.

SYSTEM MONETARNY W EUROPIE W XIII w.

Anglia - funt

Francja - liwr

Francja - frank

Cesarstwo Niemieckie - marka

Włochy - dukat (moneta kuta w Wenecji)

Włochy - floren (moneta kuta we Florencji)

Uwaga: Dukaty i floreny to monety najbardziej stabilne; zaś denarem określa się podstawową jednostkę monetarną w całej Europie (także i w Polsce)

1 szyling (Anglia) lub 1 sous (Francja) = 12 pensów (denarów)

1 funt (Anglia) lub 1 liwr (Francja) = 20 szylingów lub sausów

APENDYKS

Broń	Kosztowność	Siła	Ciężar
Bez broni	-	-	-
Sztylet (1r)	n-koszt	brak	0
Miecz Krótki (1r)	stan	-2	0,5
Miecz Typowy (1r)	koszt	0	0,5
Miecz Półtoraręczny (1r)	koszt	+2	0,5
Miecz Półtoraręczny (2r)	koszt	0	0,5
Miecz Dwuręczny Ciężki (2r)	koszt	+1	1
Włócznia Krótka (1r)	n-koszt	+1	0
Włócznia Krótka (2r)	n-koszt	brak	0
Włócznia Długa (2r)	n-koszt	-2	0,5
Kopia (na koniu; 1r)	stan	0	1
Siekiera (1r)	n-koszt	0	0,5
Topór bojowy (2r)	stan	0	1
Berdysz (2r)	stan	+1	1,5
Halabarda (2r)	koszt	+1	2
Pałka (1r)	n-koszt	-2	0
Pałka (2r)	n-koszt	brak	0
Maczuga (1r)	stan	0	0
Maczuga (2r)	stan	-2	0
Młot Bojowy (2r)	stan	+1	1,5
Drąg (2r)	n-koszt	-2	0
Morning Star (1r)	stan	+2	0,5
Morning Star (2r)	stan	0	0,5
Cep Bojowy (2r)	koszt	-1	1
Nóż do Rzucania	n-koszt	brak	0
Oszczep	stan	-2	0
Topór do Rzucania	stan	-1	0,5
Puklerz	n-koszt	brak	0
Tarcza Okrągła	n-koszt	-2	0,5
Tarcza Rycerska	stan	0	1
Tarcza Łatawcowa	koszt	+1	1,5
Pawęż	koszt	+2	2
Proca	n-koszt	brak	0
Łuk Krótki	n-koszt	0	0
Łuk Długi	stan	+2	0,5
Łuk Refleksyjny	koszt	-1	0,5
Kusza Lekka	koszt	0	0,5
Kusza Ciężka	koszt	-3	1
Arbalet	koszt	0	1,5

Zbroja	Kosztowność	Ciężar
Pancerz:		
Skórzany / Z Futra / Pikowany	n-koszt	0,5
Z Ciężkiej / Grubej Skóry	n-koszt	1
Pierścieniowy z Brązu	koszt	1,5
Pierścieniowy	stan	1,5
Karaceński z Brązu	stan	2
Karaceński	koszt	2
Kolczy	koszt	3,5
Półzbroja:		
Skórzana / Z futra / Pikowana	n-koszt	1,5
Z Ciężkiej / Grubej Skóry	n-koszt	2,5
Pierścieniowa z Brązu	koszt	3
Pierścieniowa	stan	3
Karaceńska z Brązu	koszt	4,5
Karaceńska	stan	4,5
Kolcza	koszt	5
Pełna Zbroja:		
Skórzana / Z Futra / Pikowana	n-koszt	2
Z Ciężkiej / Grubej Skóry	n-koszt	2,5
Pierścieniowa z Brązu	koszt	4
Pierścieniowa	stan	4
Karaceńska	stan	5,5
Kolcza	koszt	6

Objaśnienia:

Kosztowność: Ze względu na koszt wyróżniamy trzy rodzaje broni: kosztowne (koszt), standardowe (stan) i niekosztowne (n-koszt). Dostępność broni zależy od tegoż właśnie współczynnika oraz od posiadanych Zalet i Wad, przeszłości postaci tudzież Zgromadzenia, do którego należy.

Siła: Określa minimalną Siłę potrzebną do efektywnego użycia broni. „Brak” oznacza, iż nie wymaga się minimalnej Siły przy władaniu tej broni.

Ciężar: Reprezentuje wagę i poręczność broni. Wartość tę stosuje się do wyliczenia Obciążenia.

Pancerz pokrywa klatkę piersiową, brzuch i plecy; nie obejmuje hełmu.

Półzbroja pokrywa tułów, ramiona do łokci, uda i krocze. Obejmuje także hełm otwarty, który osłania czoło i tył głowy.

Pełna zbroja pokrywa całe ciało w tym przedramię, golenie, stopy i nawet dłonie. Obejmuje również przyłbicę, która zapewnia ochronę całej głowy, włączając w to także szyję i część twarzy.

PRZYKŁADY RYSÓW CHARAKTERU

Oto kilkanaście przykładowych Rysów Charakteru:

Odważny, Godny Zaufania, Lubiany, Uczciwy, Życzliwy, Niepohamowany, Pełen Szacunku, Skrupulatny, Honorowy, Roztropny, Pomysłowy, Realista, Stanowczy, Niepewny, Niesolidny, Łatwowierny, Melancholijny, Nieufny, Porywczy, Buntowniczy, Przebiegły, Niewierny, Pogardliwy, Naiwny, Nierozsądny, Frywolny, Nieczuły.

PRZYKŁADY REPUTACJI

Poniżej rozpisane zostały przykładowe Reputacje. Podzielono je na Złe i Dobre.

Złe: Zły w Swym Zawodzie (marny kucharz, wojownik itp.), Okrutny, Porywczy, Obojętny, Impulsywny, Grubiański, Tchórzliwy, Szybko się Zniechęcający, Chciwy, Łatwo Wpadający w Złość, Obelżywy dla Zwierząt, Zwolennik Wiwisekcji, Podpalacz, Czarownik, Eksploatator, Arogancki, Lizus, Podżegacz, Paranoik, Nieszczery, Oszalały, Perfidnie Zdradziecki, Krwiożerczy, Ciekawski, Łatwowierny, Przyjaciół Faerie, Głupi, Apostata, Mściwy, Lubieżny, Samolubny, Leniwy, Kłamliwy, Złodziej, Pijak, Nieufny, Masochista, Martwy („Zaraz, zaraz... Czy ja nie słyszałem, że jesteś martwy?”), Brudny, Nędzny i Odrażający, Zabójca, Okrutny wobec „niższych”, Kryminalista, Lekceważący, Plotkarz, Sadysta, Partacz, Fanatyk Religijny, Zbyt Pewny Siebie, Naciągacz, Zwyródniały, Morderca Pozbawiony Wszelkich Skrupułów, Zostawiający Przyjaciół na Śmierć, O Słabej Woli, Kiepski w *Certámen*, Uciekający w Czasie Bitew, Molestujący Dzieci, Snob, Sprzedawczyk, Manipulator, Beznadziejny (we wszystkim), Niedbały, Kombinator, Satanista, Diabeł Wcielony, Ateista, Cygan, Zwolennik Barbarzyństwa, Rozpustnik, Gwałcieciel, Cudzołożnik, Grzesznik, Nielojalny, Niechlujny, Nie Posiadający Prawdziwego Daru (Magowie), Pechowiec.

Dobre: Dobry w Swym Zawodzie (dobry nauczyciel, wojownik itp.), Odważny, Loyalny, Ten, na którym Można Polegać, Zabójca Smoków, Łowca Czarownic, Dobrej Natury, Pobożny, Współczujący, Sprawiedliwy, Honorowy, Litościwy, Przyzwoity, Roztropny, Ufny, Mężny, Ofiarny, Kochający, Grzeczny, Dbający o Bezpieczeństwo, Heroiczny, Zabójca Elfów, Prawdziwie Wierzący, Wspaniały Orator, Realista, Prawy, Dobry Przywódca, Dobry Podwładny, Przystojny, Podróżnik, Wytrzymały, Dowcipny, Świętoszek, Rycerski, Dobry w *Certámen*, Doskonały Wyróbnik Magicznych Przedmiotów, Męski, Uroczy, Z Perspektywami, Trudno Przekupny, Dobry Przyjaciół, Możliwość, Radosny, Lubiany, Cierpliwy, Pomocny, Pomysłowy, Wpływowy, Czysty, Spokojny, Optymista, O Łagodnym Temperamencie, Miły dla Zwierząt, Towarzyski, Inteligentny, Pełen Szacunku, O Silnej Woli, Ufny, Pogromca Demonów, Dobry Chryścjanin, Miłosierny, Szlachetnie Urodzony, Ostrożny, Wykształcony, Silny, Pełen Życia, Oczytany, Oszczędny, Dobry Wojak, Zdecydowany, Zawzięty, Przyjacielski, Wyluzowany, Zawsze Pogodny, Z Niezawodną Intuicją, Wstrzemięźliwy, Dobry Kochanek, Zgrabny, Krzyżowiec, Gościnny, Autorytatywny, Zdyscyplinowany, Arcymag (magowie), Szczęściarz.